FINAL FANTASY XV

ULTIMANIA®
アルティマニア
BATTLE+MAP SIDE

FINAL FANTASY XV
ULTIMANIA
-BATTLE+MAP SIDE-
Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX



SE-MOOK
SQUARE ENIX®

FINAL FANTASY XV

ULTIMANIA
アルティマニア

BATTLE+MAP SIDE

FINAL FANTASY XV
ULTIMANIA
-BATTLE+MAP SIDE-

Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX



SE-MOOK
SQUARE ENIX®

ファイナルファンタジーXV アルティマニア -バトル+マップSIDE-

本コンテンツは2016年12月28日に
紙で発行した書籍を電子化し、収録したものです。
本コンテンツに掲載されている各種情報、表示価格などは、
紙で発行した当時のものであり、
その後の情報と異なっている場合がございます。
何卒ご了承ください。


FINAL FANTASY XV ULTIMANIA
BATTLE + MAP SIDE
ファイナルファンタジーXV アルティマニア -バトル+マップSIDE-

ファイナルファンタジーXV アルティマニア -バトル+マップSIDE-

CONTENTS



※本書の内容は、2016年11月29日に実施されたクラウンアップデート適用後のものに準拠しています

※書内に記載している操作方法は、PS4版におけるオプションメニュー「操作パターン設定」のパターンAのものです。Xbox One版の操作方法は、右の表のような対応になります

※文中等に使用している 01-1 などの表記は、クエストや討伐依頼の通し番号を示します。番号の意味は以下のとおりです
- 01-1 ……メインクエストの通し番号
- 001 ……サブクエストの通し番号
- 別01 ……別行動クエストの通し番号
- M001 ……討伐依頼の通し番号

※ダウンロードコンテンツとして追加される要素には DLC のマークがついています

※メインクエストおよびサブクエストの進めかたや各種スキルのデータといった、シナリオに関連する情報は、本書と同時発売の書籍「ファイナルファンタジーXV アルティマニア -シナリオSIDE-」に掲載されています

PS4版とXbox One版の操作方法の対応

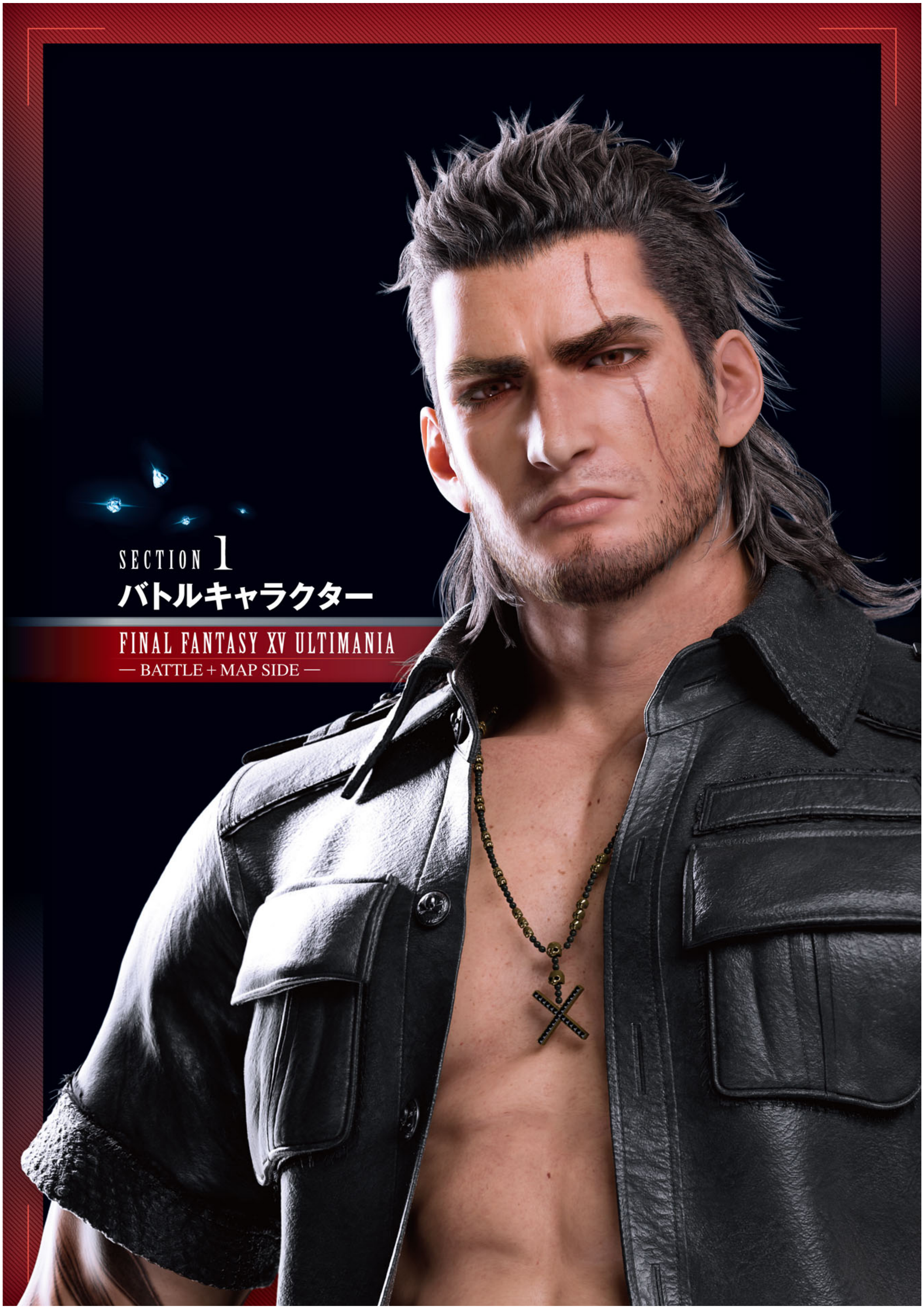
PS4版	Xbox One版
PSボタン	Xboxボタン
OPTIONSボタン	ビューボタン
タッチパッドボタン	メニューボタン
方向キー	方向パッド
○ボタン	Bボタン
×ボタン	Aボタン
△ボタン	Yボタン
□ボタン	Xボタン
L1ボタン	Lボタン(LB)
L2ボタン	左トリガー(LT)ボタン
L3ボタン	左スティック(LS)ボタン
R1ボタン	Rボタン(RB)
R2ボタン	右トリガー(RT)ボタン
R3ボタン	右スティック(RS)ボタン

SECTION 7　マップ　詳細INDEX

LEIDE AREA リード地方 538

DUSCAE AREA ダスカ地方 572

CLEIGNE AREA クレイン地方 620

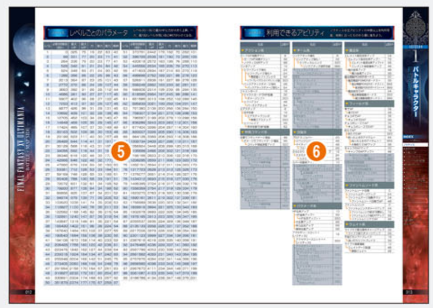

SECTION 1
バトルキャラクター
FINAL FANTASY XV ULTIMANIA
— BATTLE + MAP SIDE —

バトルキャラクターデータファイル

この章では、バトルに参加するキャラクターの能力や行動を解説していく。ノクティスたちに加えて、ゲストメンバーやチョコボの情報も網羅しているので、激戦を勝ち抜くために活用してほしい。

ページの見かた





バトルアクション

●通常攻撃ほか



●パリィリンク／バックアタックリンク



●コマンド



❶**キャラクターの名前**

❷**戦闘能力の解説**

❸**基本能力**……パラメータ、耐性、装備、好物に関するデータ。メインメンバーのパラメータと装備は、初期状態のものを記載している（初期レベル以外でのパラメータは❺「レベルごとのパラメータ」を参照）。

❹**衣装**……そのキャラクターが利用できる衣装ごとの、装備しているときの外見と得られる効果。

❺**レベルごとのパラメータ**……レベルアップに必要な経験値と、各レベルでのパラメータの高さ。

❻**利用できるアビリティ**……そのキャラクターが利用できるアビリティの種類（バックが暗くないものを利用できる）。アビリティから引き出された線の先にあるアビリティは、引き出し元のアビリティを覚えると習得可能になる。

❼**バトルアクション**……バトル中に行なえるアクションの操作方法や特徴を分類ごとにまとめたもの。

攻撃をしないアクション(ガードや仲間の救助など)、一部の敵に対して行なえるアクション(シフトキルやパリィカウンターなど)、リヴァイアサン戦や最終決戦で驚異的な能力を得たときのアクションは、基本的に省略している。

❽**攻撃データ**……アクションごとの攻撃に関するデータをまとめたもの。各項目の意味はP.7～8を参照。

❾**攻撃の流れ**……アクションごとの攻撃の流れをまとめたもの(通常攻撃、パリィリンク、バックアタックリンク、コマンドにのみ掲載)。それぞれの図の見かたはP.9を参照。

❿**成長データ**……コマンドごとの成長に関するデータをまとめたもの。各項目の意味は以下のとおり。

- **クリティカル版になる確率**…コマンドがクリティカル版(→P.47)になる確率
- **使用時のゲージ蓄積量**…コマンドを使ったときに成長ゲージがたまる量。特定のレベルと使用回数では記載の値よりも1(%)多くたまる
- **必要な使用回数**…コマンドのレベルを上げるのに必要な使用回数。「つぎのレベルまでの回数」と「そのレベルになるまでの累計の回数」を記している

❽「攻撃データ」の見かた

通常攻撃(ファントムソード以外)／パリィリンク／バックアタックリンク

大剣 ⑪ ダメージ倍率 1.6倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量
E 右回転[illegible] ⑫	⑭	⑮	⑯	0.5 ⑰ 2回	1.[illegible] ⑱	×	0% ⑲	3%	⑳	㉑	㉒	㉓
2[illegible] ⑬	物理	×	○	1.2	1.0	○	0%	3%	80	○	0.8	800

※上の例にない項目の見かたはP.8を参照

⓫**使う武器**……どの武器を使うアクションか。通常攻撃では下記のデータも併記している。

- **ダメージ倍率**…その種別の武器で与えるダメージ量にかかる倍率(→P.154)
- **攻撃力ボーナス**…敵に与えるダメージ量が決まるときに、攻撃力に足されるパラメータの種類と値(→P.154)。ファントムソードにのみ記載

⓬**アクション**……本書で独自につけた、アクションの名前(同じデータのアクションが複数ある場合は「地上攻撃」といった総称を記載)。A などの記号は、通常攻撃なら㉟「名前」に、パリィリンクやバックアタックリンクなら㊹「攻撃の流れ」に対応している。

⓭**データの分類**……アクションの途中でデータが変わる場合に、それを区別するための名前。

⓮**タイプ**……アクションのタイプ(→P.154)。「――」はどのタイプにも属さないことを示す。

⓯**遠距離攻撃**……遠距離攻撃(→P.153)かどうか。「○」は遠距離攻撃であることを、「×」は遠距離攻撃でないことを示す。[ ]内には限界距離も併記している(相手との距離が遠くても効果が小さくならない場合は省略している)。

⓰**バックアタック**……その攻撃を敵の背後から仕掛けたときにバックアタック(→P.150)になるかどうか。「○」はバックアタックになることを、「×」はバックアタックにならないことを示す。

⓱**威力倍率**……攻撃の威力を示す倍率。攻撃が2回以上当たる場合は「0.5×2回」「1回ごとに0.7」といった形で記載している。「0」は攻撃が当たってもダメージを与えないことを、「――」は攻撃を行なわないことを示す。

⓲**部位ダメージ**……攻撃が当たった部位の耐久力をどれくらい減らせるか(与えたダメージ量の何倍かを記載／→P.336)と、その攻撃で敵の部位を破壊できるかどうか。「○」は破壊できることを、「×」は破壊できないことを示す。

⓳**クリティカル率**……クリティカルヒットする確率の基本値(→P.151)。「基本」には相手がダウンしていないときの確率を、「対ダウン」には相手がダウンしているときの確率を記載している。「0%」と記されている攻撃も、武器などの効果でクリティカル率が上がっていればクリティカルヒットすることがあるが、「×」と記されている攻撃は、その場合でもクリティカルヒットしない。

⓴**ひるませ力**……相手をひるませたりダウンさせたりするかどうかに影響する値(→P.152)。

㉑**ダウン**……相手をダウンさせる場合があるかどうか。「○」はダウンさせる場合があることを、「×」はダウンさせないことを示す。

㉒**コマンドゲージ蓄積量**……アビリティ『攻撃でコマンドゲージ増加』を覚えたうえで、その攻撃を当てたときにコマンドゲージがたまる量。記載の数字は、時間経過によるゲージの蓄積何秒ぶんかを表す(秒数は、アビリティ『コマンド増加速度アップ』を覚えていない状態でのもので、通常は60秒でゲージが満タンになる)。たとえば、「0.15」と記されている攻撃を当てれば、0.15秒が経過した場合と同じ量だけゲージがたまる。

㉓**ファントムゲージ蓄積量**……攻撃が敵に当たったときにファントムゲージがたまる量(40000までためるとゲージが満タンになる)。

次ページへつづく

❽「攻撃データ」の見かた(つづき)

通常攻撃(ファントムソード)

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量 ㉔
					倍率	破壊	基本	対ダウン					
A 地上攻撃(A)	物理	×	○	2.0	1.0	×	0%	3%	220	×	0.2	200	4.0%

正面シフト/シフトブレイク/マシンナリィ専用攻撃/回避カウンター/パリィ

使う武器	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
				倍率	破壊	基本	対ダウン					
オートボウガン	物理	○[60m]	0.7×6回	1.0	×	10%	10%	150	×	0	0	0%
消費MP ㉕ 60	効果 その場で武器を構え、ターゲットに向けて矢を6回連射する。敵との距離が遠いほど威力が小さくなってしまう											

光耀の指輪選択中のバトルアクション(リング魔法)

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
					倍率	破壊	基本	対ダウン					
オルタナ	魔法	×	×	0	0	×	×	×	0	×	0	0	0%
操作 ㉖ ロックオン中に△長押し	効果 △ボタンを3秒間押しつづけるとターゲットの頭上に次元の裂け目を生み出し、その周囲にいる敵を一撃で倒す ㉗ 補足 ▶MPが満タンのときのみ使用でき、攻撃時にMPを残りゼロになるまで消費する(MPバーストは起こらない) ▶「相手のオルタナ耐性÷255×100(%)」の確率で無効になる												

通常攻撃(仲間専用のもの)

アクション	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	トドメ ㉘
				倍率	破壊	基本	対ダウン			
連続攻撃(1段目)	物理	×	0.8	1.0	×	0%	0%	250	○	×

チーム系のアビリティによるアクション

アクション	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	トドメ	再使用制限 ㉚
				倍率	破壊	基本	対ダウン				
見切る	物理	×	2.0	1.0	×	0%	0%	300	○	○	20秒
必要AP ㉙ 累計▶6	使用条件 HPが現在の最大値の30%以下に ㉛ 減っているグラディオラスが敵の攻撃を回避する 効果 大剣を振りまわして敵にダメージを与える。攻撃範囲が広い										

チョコボのバトルアクション

アクション	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	トドメ
				倍率	破壊	基本	対ダウン			
▼ R1 ボタンを押したときに表示されるメニューで発動できるもの										
チョコサージ	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
必要レベル ㉜ 8	効果 その場で踊り出して、パーティ全員に精神アップ状態(精神+80、持続時間60秒)とHP回復速度アップ状態(HPの回復速度+200%、持続時間60秒)を発生させる									

㉔**HP消費量**……攻撃が当たったときに消費するHPの量。最大HP(減っていないときの値)の何%減るかを記している。

㉕**消費MP**……そのアクションを行なうときに消費するMPの量。MPバースト状態でなければ、残りMPが消費量に満たなくても実行できる。

㉖**操作**……そのリング魔法を使うための操作方法。

㉗**効果**……そのアクションの効果の解説。ステータス異常を発生させる攻撃に併記している「基本発生率」の意味はP.178を参照。

㉘**トドメ**……その攻撃で敵にトドメを刺せるかどうか。「○」ではトドメを刺せることを、「×」はトドメを刺せないこと(敵のHPを残り1までしか減らせないこと)を示す。ノクティスの攻撃は基本的に「○」なので省略している。

㉙**必要AP**……そのアビリティを覚えるのに必要なAPの量。アビリティコールで各系統の中央にある「何もないマス」からの累計も記している。

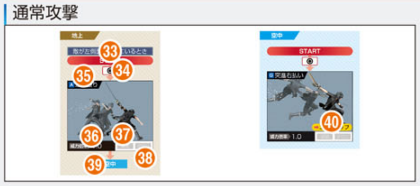
㉚**再使用制限**……使用したアクションをふたたび使うようになるまでの時間。「×」はバトルが終わるまでは使わないことを示す。

㉛**使用条件**……そのアビリティを使う条件。ただし、この条件を満たしても㉚「再使用制限」の時間が経過するまでは使用しない。

㉜**必要レベル**……そのアクションを行なえるようになるチョコボのレベル。

⑨「攻撃の流れ」の見かた

通常攻撃



パリィリンク／バックアタックリンク



コマンド



▶通常攻撃の場合

㉝ START ……攻撃の起点を示すマーク。ここから伸びる矢印の先端側にあるアクションを最初に行なう。最初のアクションが状況によって変わる場合は、その概要を上に記している。

㉞**操作方法**……矢印の根元側に記した状況で◎ボタンを押す(またはあらかじめ◎ボタン長押ししている)と、矢印の先端側にあるアクションを行なうことを示す。左スティックの操作が必要な場合や、◎ボタンを押すタイミングを変えることが必要な場合は、下記のように記している。

- **敵の方向＋◎**…左スティックをターゲットがいる方向に入力しながら◎ボタンを押す
- **敵と反対方向**…左スティックを「ターゲットがいる方向の反対側」に入力しながら◎ボタンを押す
- **敵に対して○方向＋◎**……左スティックを「ターゲットがいる方向に対して記載の方向」に入力しながら◎ボタンを押す
- **○方向に再入力＋◎**……記載の方向への左スティックの入力を一瞬やめたあと、同じ方向にふたたび入力しながら◎ボタンを押す
- **◎長押し**…◎ボタンを押しつづける(攻撃によっては◎ボタンを連打してもいい)
- **直前の攻撃の終わりぎわに◎**……◎ボタンを連打したり長押ししたりせず、直前の攻撃の動作が終わる直前まで待ってから◎ボタンを押す

㉟**名前**……本書で独自につけた、アクションの名前。Aなどの記号は、⑫「アクション」に対応している。

㊱**威力倍率**……そのアクションのおおまかな威力倍率。攻撃が2回以上当たるものは、すべての攻撃が当たった場合の合計を記載している。

㊲**破壊**……そのアクションのなかに敵の部位を破壊できる攻撃があるかどうか。破壊できる攻撃がある場合は、マークを明るくしている。

㊳**ダウン**……そのアクションのなかに敵をダウンさせる攻撃があるかどうか。ダウンさせる攻撃がある場合は、マークを明るくしている。

㊴ 空中 ……そのアクションの動作が終わった直後に空中にいることを示すマーク。

㊵ ➡エアステップ ……その攻撃のあとでエアステップ(→P.137)が行なえることを示すマーク。

▶パリィリンク／バックアタックリンクの場合

㊶**リンク**……リンクする相手。バックアタックリンクでは、攻撃の番号と、リンクした相手が使う武器を併記している(どちらもバックアタックリンクの発動条件に影響する／→P.58～59)。

㊷**威力倍率**……そのアクションの威力倍率および攻撃回数。ノクティスのパラメータが影響する攻撃のぶんと、仲間のパラメータが影響する攻撃のぶんをわけて記載している。

㊸**ファントムゲージ蓄積量**……そのアクションでファントムゲージがたまる量(仲間の攻撃ではファントムゲージがたまらない)。

㊹**攻撃の流れ**……リンクアタックのおおまかな内容。Aなどの記号は、⑫「アクション」に対応している。

▶コマンドの場合

㊺**必要AP**……そのアビリティを覚えるのに必要なAPの量。アビリティコールで各系統の中央にある「何もないマス」からの累計も記している。

㊻**武器**……そのコマンドで仲間が使う武器。サブ武器を使うコマンドは、記載されている種別の武器を装備していないと使用できない。

㊼**ゲージ消費量**……そのコマンドを使うときに消費するコマンドゲージの量。記載の数字と同じ目盛りぶんのゲージを消費する。ゲージが消費量に満たないと、そのコマンドが使用できない。

㊽**威力倍率**……そのコマンドの通常版とクリティカル版の威力倍率。ノクティスのパラメータが影響する攻撃のぶんと、仲間のパラメータが影響する攻撃のぶんをわけて記載している。

㊾ 破壊 ……そのアクションのなかに敵の部位を破壊できる攻撃があるかどうか。破壊できる攻撃がある場合は、マークを明るくしている。

㊿ ダウン ……そのアクションのなかに敵をダウンさせる攻撃があるかどうか。ダウンさせる攻撃がある場合は、マークを明るくしている。

51**攻撃の流れ**……そのコマンドにおける攻撃の流れと、クリティカル版のおもなちがい。ノクティスが追撃を行なえる場合は、攻撃同士をつなぐ矢印に追撃の操作方法を併記している。

メインメンバー 1

ノクティス

Noctis







10年後の姿

瞬間移動の魔法「シフト」の使い手。装備できる武器の種類が多いうえ、レベルアップによって魔力が劇的に伸びるため、武器と魔法のどちらでも敵に大ダメージを与えていけるのが強み。一方、体力と精神の伸びは小さめなので、危険な攻撃を受けないようにガードやシフトを活用したい。

ノクティス 基本能力

最大4個の武器を装備して使いわけることが可能。好物を食べたときの追加効果は、仲間たちとは異なる。

初期パラメータ

※[ ]内は初期装備を含めた値

レベル	1	力	19
最大HP	325[453]	体力	22
最大MP	75[80]	魔力	63[68]
攻撃力	19[47](※1)	精神	40
防御力	22	耐性	パラメータダウン50%

※1……エンジンブレードを選択しているときのもの

初期装備

メイン武器	エンジンブレード（上）／トゥハンドソード（左）／ジャベリン（右）
アクセサリー	(なし)
衣装	ルシス王子の戦闘服

装備できる武器

メイン武器	すべて

好物

料理	効果
肉厚カツサンド	最大HP+200、力+80
やみつきポテトフライ	最大HP+300
天然バラマンディのグリル	最大HP+500、力+80、魔力+80
ふわとろ親子丼	最大HP+1000、獲得経験値+30%、敵がアイテムを落とす確率1.5倍(発見力Lvl.5)
ゴージャスクイーンサンド	最大HP+600、力+120
珠玉の親子丼	最大HP+1000、獲得経験値+40%、敵がアイテムを落とす確率2倍(発見力Lvl.10)
おもいでのお菓子	魔力+500、力がゼロになる

好物を食べたときの追加効果	コマンドゲージのたまる速度が50%上がる

ノクティス 衣装

ほかの仲間よりも種類が多い。カジュアルスタイルと耐熱防護服以外はノクティス専用のものだ。

ルシス王子の戦闘服



カジュアルスタイル



選ばれし王の衣装



ルシス王の礼服





ルシス王子の戦闘服【ジャケットOFF】



カジュアルスタイル【ジャケットOFF】



選ばれし王の衣装【ジャケットOFF】



ルシス王の礼服【ジャケットOFF】

耐熱防護服



衣装の効果

※衣装の入手方法はP.225を参照

名前	パラメータの変化						左記以外の効果
	最大HP	最大MP	力	体力	魔力	精神	
ルシス王子の戦闘服	+20%	──	──	──	──	──	──
ルシス王子の戦闘服【ジャケットOFF】	──	──	+20%	──	+20%	──	──
カジュアルスタイル	──	──	──	──	──	──	攻撃力ダウン、魔力ダウン、燃焼、凍結、感電状態の発生を防ぐ
カジュアルスタイル【ジャケットOFF】	──	──	──	──	──	──	クリティカル率(%)+20
選ばれし王の衣装	──	──	──	+30%	──	+30%	──
選ばれし王の衣装【ジャケットOFF】	──	──	──	──	──	──	HPの回復速度+75%、MPの回復速度+30%
ルシス王の礼服	+25%	+25%	──	──	──	──	MPの回復速度+30%
ルシス王の礼服【ジャケットOFF】	──	──	──	──	+30%	──	スタミナが減らなくなる
耐熱防護服	+20%	──	──	──	──	──	炎属性のダメージと燃焼状態の発生を防ぐ

ノクティス レベルごとのパラメータ

レベル30〜60で最大HPと力が大きく上昇。一方、魔力はレベルが高いほど伸びが小さくなる。

レベル	必要な経験値(累計)	最大HP	最大MP	力	体力	魔力	精神	レベル	必要な経験値(累計)	最大HP	最大MP	力	体力	魔力	精神
1	0	325	75	19	22	63	40	51	373791	2442	179	182	70	262	101
2	99	331	77	20	23	71	41	52	396726	2508	181	190	73	265	105
3	264	336	79	20	23	77	41	53	420618	2572	183	198	76	268	110
4	528	342	81	21	24	84	42	54	445566	2634	185	206	79	270	113
5	924	349	83	21	24	90	42	55	471603	2694	187	214	83	273	119
6	1386	356	85	22	25	96	43	56	498696	2752	189	221	86	276	123
7	2013	364	87	23	25	101	43	57	526911	2808	191	227	89	278	128
8	2772	372	89	24	26	107	44	58	556248	2862	193	233	92	281	131
9	3663	382	91	26	26	112	44	59	586806	2914	195	239	95	284	135
10	4686	391	93	27	27	117	45	60	618585	2964	197	245	99	286	141
11	5907	402	95	28	27	122	45	61	651585	3013	198	252	102	289	145
12	7293	413	97	30	28	127	46	62	685839	3061	199	259	104	291	147
13	8877	426	99	31	28	131	46	63	721380	3108	200	266	106	294	150
14	10692	439	101	32	28	136	46	64	758307	3154	201	273	108	296	153
15	12705	452	103	34	29	140	47	65	796587	3199	202	279	110	299	156
16	14949	469	105	35	29	145	47	66	836286	3243	203	283	112	301	158
17	17424	485	107	37	30	149	48	67	877404	3286	204	287	114	304	160
18	20163	502	109	38	30	153	48	68	920007	3328	205	290	116	306	163
19	23199	523	111	40	30	157	48	69	964128	3369	206	293	118	308	166
20	26499	544	114	41	31	161	49	70	1009734	3409	207	296	119	311	167
21	30129	568	116	43	31	165	49	71	1056924	3448	208	299	120	313	168
22	34056	592	118	44	31	169	49	72	1105698	3486	209	302	121	316	169
23	38346	619	120	46	32	173	50	73	1156155	3523	210	305	122	318	170
24	42966	648	122	48	32	177	50	74	1208295	3559	211	308	123	320	172
25	47982	679	124	50	32	180	50	75	1262151	3594	212	311	124	323	173
26	53361	712	126	53	33	184	51	76	1317723	3628	213	313	125	325	173
27	59169	748	128	55	33	188	51	77	1375077	3661	214	314	126	327	175
28	65406	788	130	58	33	191	51	78	1434312	3693	215	316	127	330	176
29	72072	831	132	61	34	195	52	79	1495395	3724	216	317	128	332	178
30	79200	877	135	64	34	198	52	80	1558359	3754	217	319	129	334	179
31	86856	925	137	67	34	201	52	81	1623270	3783	218	320	130	336	179
32	94974	979	139	71	35	205	53	82	1690161	3811	219	322	131	339	181
33	103620	1036	141	74	35	208	53	83	1758999	3838	220	323	132	341	182
34	112827	1100	143	78	35	211	53	84	1829916	3864	221	325	133	343	183
35	122562	1168	145	82	36	215	54	85	1902978	3889	222	326	134	345	185
36	132891	1240	147	87	36	218	54	86	1978185	3913	223	328	135	347	185
37	143847	1318	149	91	36	221	54	87	2055537	3936	224	329	136	349	187
38	155430	1402	151	96	36	224	54	88	2135133	3958	225	331	137	352	188
39	167640	1494	153	102	37	227	55	89	2217006	3979	226	332	138	354	189
40	180543	1584	156	108	38	230	56	90	2301123	3999	227	334	139	356	191
41	194106	1672	158	114	40	233	59	91	2387616	4018	228	335	140	358	191
42	208428	1758	160	120	42	236	61	92	2476485	4036	229	337	141	360	192
43	223476	1842	162	127	44	239	64	93	2567796	4053	230	338	142	362	194
44	239316	1924	164	134	47	242	69	94	2661582	4069	231	340	143	364	195
45	255948	2004	166	142	51	245	75	95	2757876	4084	232	341	144	366	196
46	273405	2082	168	148	54	248	78	96	2856585	4098	233	343	145	368	197
47	291654	2158	170	154	57	251	83	97	2957670	4111	234	344	146	371	198
48	310827	2232	172	161	60	254	87	98	3061087	4123	235	346	147	373	199
49	330891	2304	174	168	63	257	92	99	3166786	4134	238	347	148	375	201
50	351879	2374	177	175	67	259	97								

ノクティス 利用できるアビリティ

ノクティスは全アビリティの半数以上を利用可能。戦術に合ったものから順に覚えよう。

名前	必要AP
▼アクション系	
ガードMP消費ダウン	8
ガードMP消費ダウン＋	32
ノクティスMPアップ	99
コンボアップ	10
シフトブレイク強化	24
シフトブレイク強化＋	52
零距離シフトブレイク	333
シフトブレイクでシガイクラッシュ可能	24
バックアタックダメージ強化	28
バックアタックダメージ強化＋	64
ジャストガード	16
ジャストガードでMP回復	32
ダメージシフト	333
シフトデコイ	48
バーストアタック	64
エアステップ	6
空中回避	16
エアステップコンボ	52
無限エアステップ	333
シフトレイド	28
空中攻撃でMP回復	52
▼仲間コマンド系	
攻撃でコマンドゲージ増加	48
ダメージでコマンドゲージ増加	99
コマンド増加速度アップ	333
ドーンブレイカー	8
サイクロン	18
ロイヤルガード	18
ライジングインパルス	72
コマンド限界突破【グラディオラス】	999
ギャザリング	8
ラウンドアサルト	18
エンハンス	18
賢者の炎	72
コマンド限界突破【イグニス】	999
スターシェル	8
ブラスター	18
コンダクター	18
トリガーハッピー	72
コマンド限界突破【プロンプト】	999

名前	必要AP
▼チーム系	
リンクアタック強化	8
リンクアタック強化＋	32
クリティカルリンク	333
リンクアタック限界突破	999
フェイタルアタック	16
フェイタルアタック＋	99
見切る	6
ファストブレイク	18
ダッシュガード	64
シンクガード	24
シンクガード強化	99
アナライズ	6
竜剣	18
隠しアイテム	99
シンクラッシュ	24
シンクラッシュ強化	64
スターターピストル	6
閃光撃ち	18
バレットファン	64
シンクレイド	24
シンクレイド強化	99
▼回復系	
プロテスリカバー	20
リベンジリカバー	48
マイティリカバー	48
フルリカバー	99
ぶらさがり中のHP回復速度アップ	12
スタミナアップ	24
スタミナアップ＋	99
カバー回復率アップ	10
応急処置【グラディオラス】	24
応急処置＋【グラディオラス】	99
応急処置＋＋【グラディオラス】	333
応急処置【イグニス】	24
応急処置＋【イグニス】	99
応急処置＋＋【イグニス】	333
応急処置【プロンプト】	24
応急処置＋【プロンプト】	99
応急処置＋＋【プロンプト】	333
▼パラメータ系	
HP全員アップ	10
HP全員アップ＋	99
HP全員アップ＋＋	333
力全員アップ	99
体力全員アップ	99
精神全員アップ	99
アクセサリースロット＋【ノクティス】	16
アクセサリースロット＋＋【ノクティス】	333
アクセサリースロット＋【グラディオラス】	16
アクセサリースロット＋＋【グラディオラス】	333
アクセサリースロット＋【イグニス】	16
アクセサリースロット＋＋【イグニス】	333
アクセサリースロット＋【プロンプト】	16
アクセサリースロット＋＋【プロンプト】	333

名前	必要AP
▼魔法系	
エレメント吸収効率アップ	24
エレメント吸収効率アップ＋	72
エレメント吸収効率アップ＋＋	99
エレメント吸収確率アップ	48
魔力全員アップ	48
魔力全員アップ＋	99
魔法精製POWERボーナス	20
魔法精製POWERボーナス＋	99
魔法精製POWERボーナス＋＋	555
魔法精製POWERボーナス＋＋＋	999
魔法使用でAP	24
魔法精製個数ボーナス	333
魔法精製個数ボーナス＋	999
▼フィールド系	
車でAP	32
車でEXP	99
チョコボでAP	32
チョコボでEXP	99
チョコボレースでAP	32
チョコボレースでEXP	99
釣りでAP	18
釣りでEXP	333
釣ったときのアイテム＋	84
釣ったときのアイテム＋＋	555
大物釣りでAPアップ	99
キャンプのAPアップ	20
キャンプのAPアップ＋	48
サバイバル強化	99
サバイバル強化＋	999
料理効果時間延長	18
料理効果時間延長＋	99
料理効果時間延長＋＋	333
好物を料理することでAP	20
スナップショット	12
スナップショットでAP	32
▼ファントムソード系	
ファントムソード召喚	0
ファントムゲージアップ	24
ファントムゲージ消費ダウン	24
ファントムソード召喚でAP	48
ファントムリンク	0
ファントムリンクダメージアップ	24
ファントムリンク後MP消費なし	72
ファントムリンク後EXPアップ	99
ファントムリンクでAP	48
▼ウェイト系	
ライブラで弱点属性ダメージアップ	32
ライブラ数でダメージアップ	99
不意打ちシフトブレイク	18
追い打ちシフトブレイク	99
ライブラ速度増加	12
ウェイトゲージ回復	48
無限ウェイト	99

INDEX

ノクティス

バトルアクション

使う武器や操作方法などに応じて多彩なアクションを行なえる。臨機応変に使いわけていきたい。

通常攻撃

操作 ◎（◎連打か◎長押しで連続攻撃）

基本となる攻撃手段。◎ボタンを連打するか長押しするだけで、敵に何度もダメージを与えることができる。左スティックを操作したり◎ボタンを押すタイミングを変えたりすると攻撃の種類が変わるので、以下のデータを参考にして攻めかたを考えるといい。

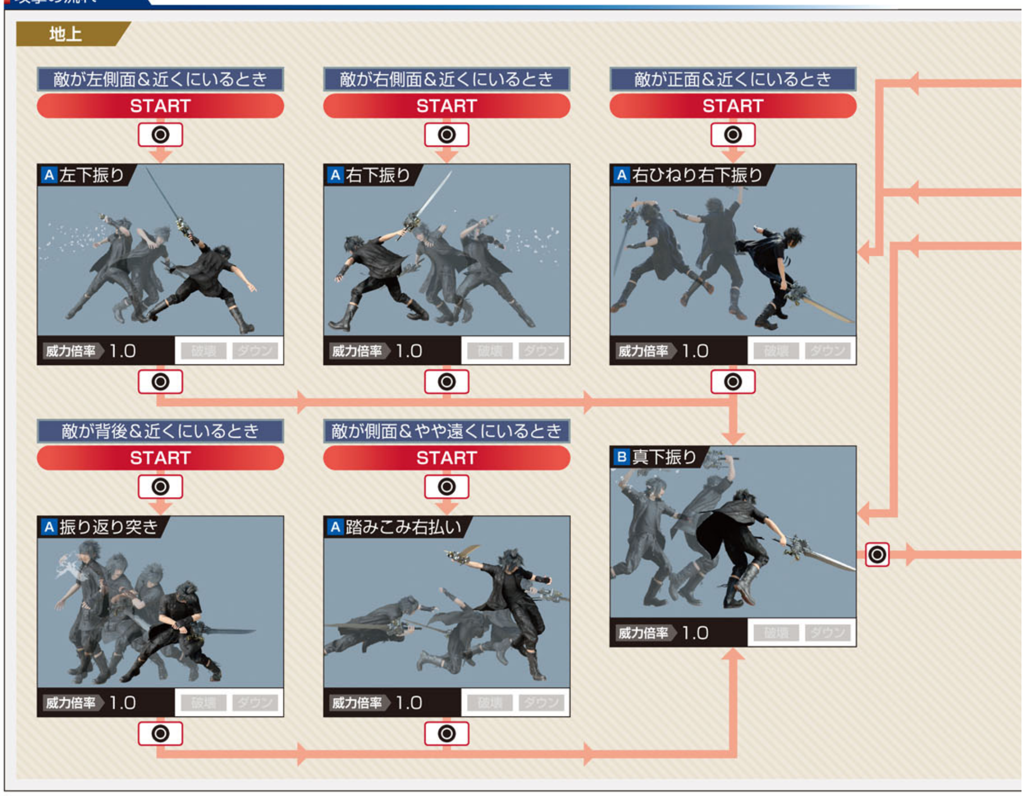


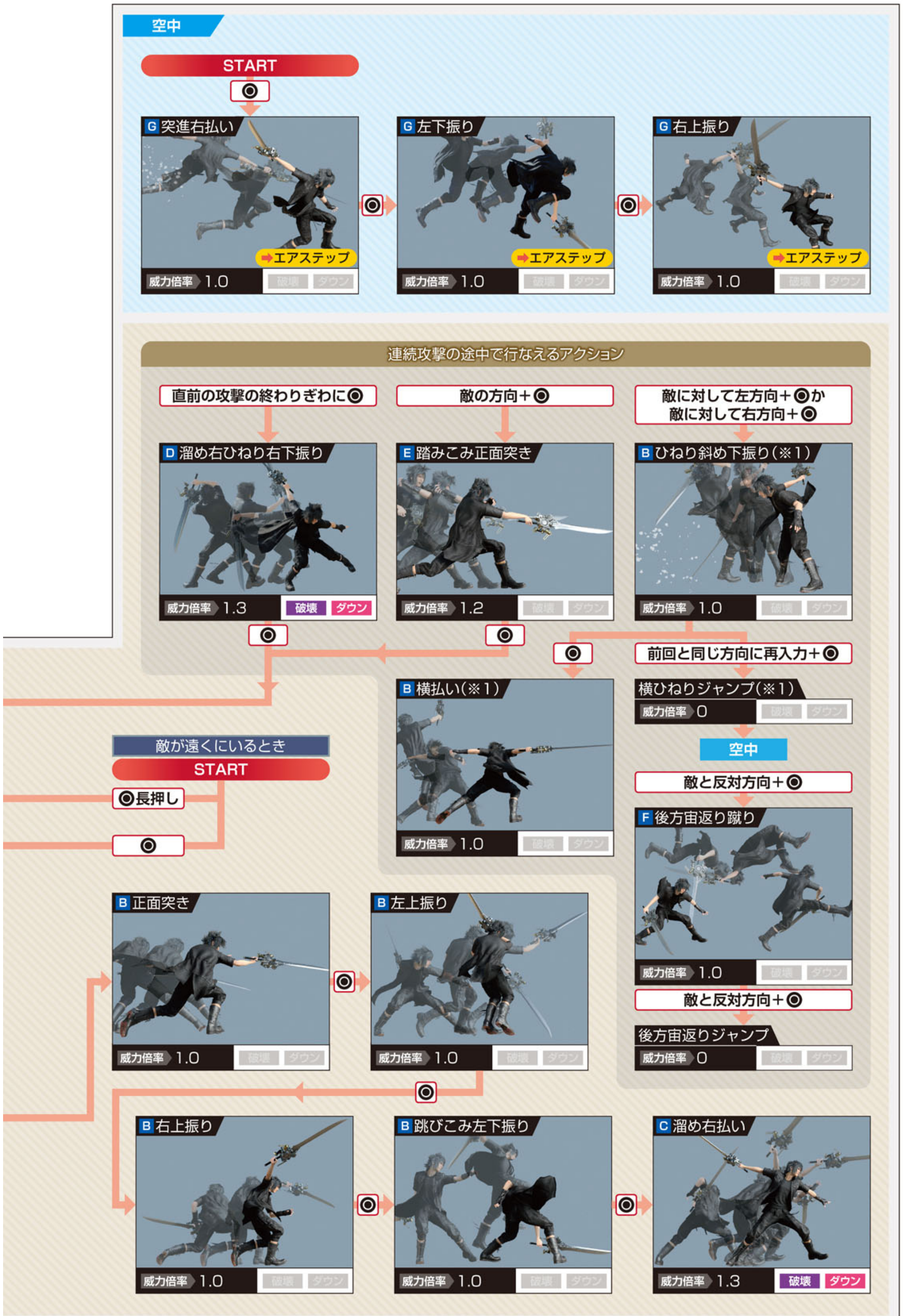
片手剣

ダメージ倍率 1.0倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量
					倍率	破壊	基本	対ダウン				
A 地上攻撃(A)	物理	×	○	1.0	1.0	×	0%	3%	220	×	0.15	150
B 地上攻撃(B)	物理	×	×	1.0	1.0	×	0%	3%	110	×	0.45	450
C 溜め右払い	物理	×	×	1.3	1.0	○	0%	3%	400	○	1.2	1200
D 溜め右ひねり右下振り	物理	×	○	1.3	1.0	○	0%	3%	400	○	1.2	1200
E 踏みこみ正面突き	物理	×	×	1.2	1.0	×	0%	3%	280	×	0.45	450
F 後方宙返り蹴り	物理	×	○	1.0	1.0	×	0%	3%	110	×	0.45	450
G 空中攻撃	物理	×	×	1.0	1.0	×	0%	3%	80	×	0.6	600

攻撃の流れ





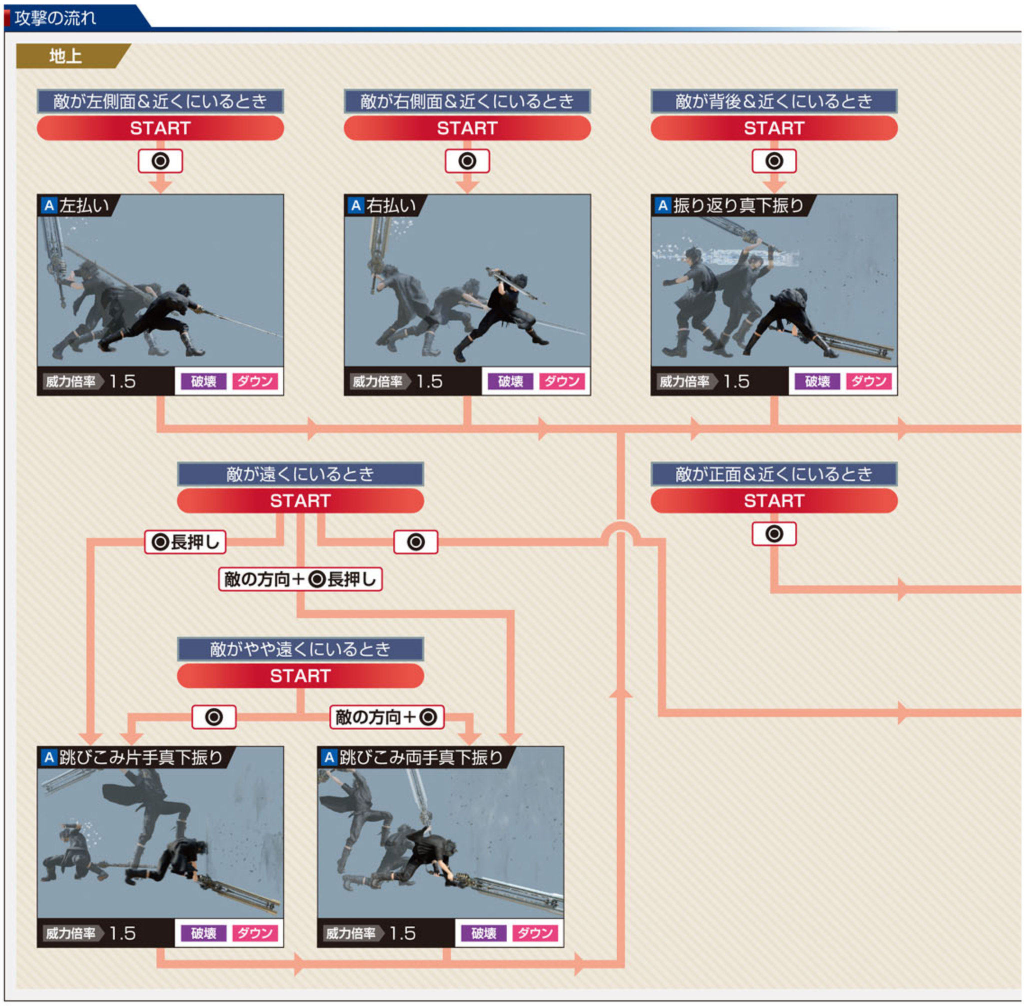
※1……左スティックを敵に対して左右のどちらに入力するかによって、移動する方向や身をひねる向きなどが変わる

大剣

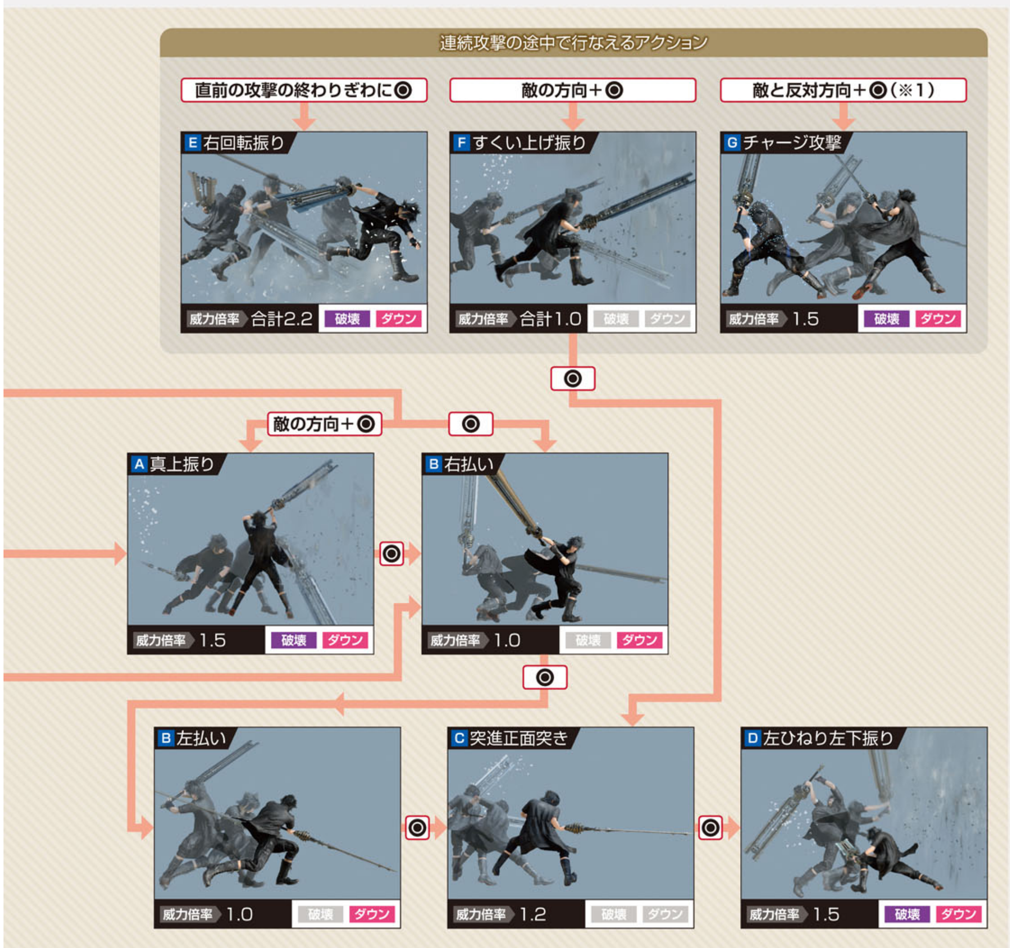
ダメージ倍率 1.6倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量
					倍率	破壊	基本	対ダウン				
A 地上攻撃(A)	物理	×	○	1.5	1.0	○	0%	3%	640	○	0.4	400
B 地上攻撃(B)	物理	×	×	1.0	1.0	×	0%	3%	240	○	1.0	1000
C 突進正面突き	物理	×	×	1.2	1.1	×	0%	3%	360	×	1.2	1200
D 左ひねり左下振り	物理	×	×	1.5	1.0	○	0%	3%	550	○	2.0	2000
E 右回転振り	物理	×	○	0.5×2回	1.0	×	0%	3%	80	×	0.4	400
2回転目	物理	×	○	1.2	1.0	○	0%	3%	80	○	0.8	800
F すくい上げ振り	物理	×	×	0.5×2回	1.0	×	0%	3%	95	×	1.0	1000
G チャージ攻撃	物理	×	×	1.5	1.0	○	0%	3%	250	○	3.2	3200
H 真下振り	物理	×	×	1.0	1.0	○	0%	3%	200	○	1.6	1600
I 垂直落下攻撃	物理	×	×	1.0	1.0	○	0%	3%	400	×	0.4	400
着地時	物理	×	×	1.5	1.0	○	0%	3%	960	○	0.4	400
▼正宗を選択していて相手のHPが満タンだった場合の攻撃(20%の確率で下記の効果に変わる)												
一の太刀	割合	×	○	最大HPの30%	1.0	×	0%	3%	640	○	0.4	400

攻撃の流れ







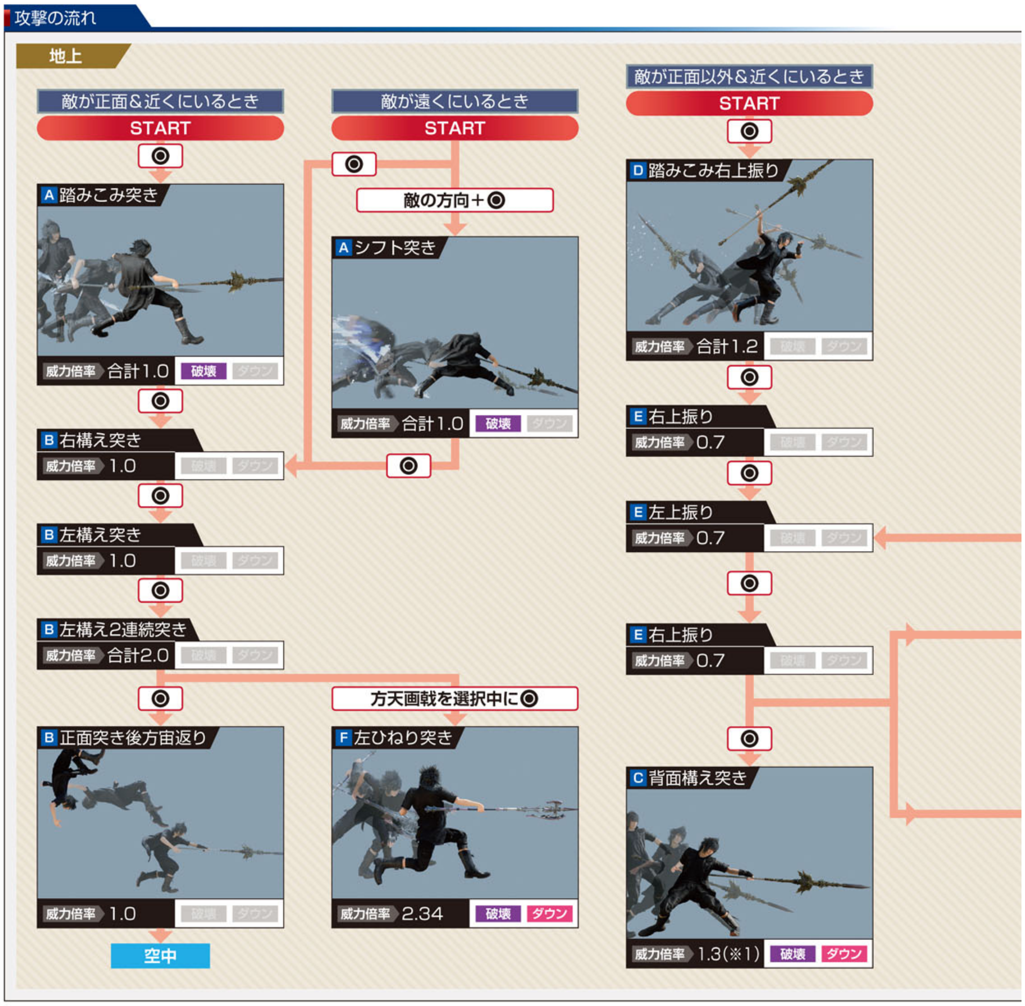
※1……◎ボタンを長押しするか連打すると攻撃を強化できる（→P.135）

槍

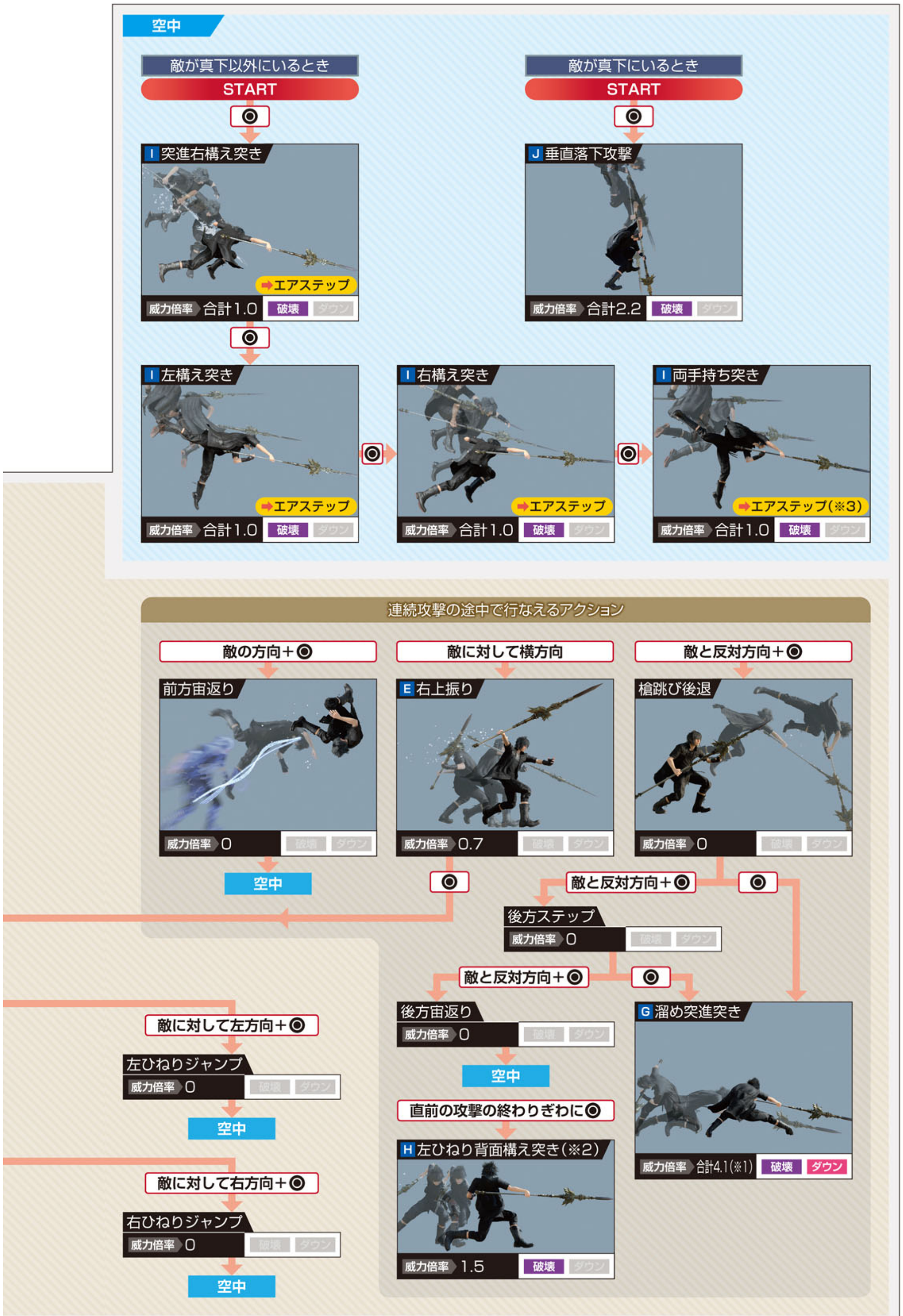
ダメージ倍率 1.1倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量
A 地上攻撃(A)	物理	×	○	0.5×2回	1.0	○	0%	3%	55	×	0.1	100
B 地上攻撃(B)	物理	×	○	1回ごとに1.0	1.0	×	0%	3%	95	×	0.3	300
C 背面構え突き	物理	×	×	1.3(※1)	1.0	○	0%	3%	300	○	0.8	800
D 踏みこみ右上振り	物理	×	○	0.7	1.0	×	0%	3%	95	×	0.1	100
2撃目	物理	×	○	0.5	1.0	×	0%	3%	55	×	0.1	100
E 地上攻撃(C)	物理	×	×	0.7	1.0	×	0%	3%	95	×	0.3	300
F 左ひねり突き	物理	×	×	2.34	1.0	○	0%	3%	300	○	0.8	800
G 溜め突進突き	物理	×	×	1回ごとに0.7	1.0	×	0%	3%	95	×	0.1	100
終了時	物理	×	×	1.3(※1)	1.0	○	0%	3%	300	○	0.8	800
H 左ひねり背面構え突き	物理	×	○	1.5	1.0	○	0%	3%	170	×	0.8	800
I 空中攻撃	物理	×	×	0.6	1.1	○	0%	3%	50	×	0.3	300
2撃目	物理	×	×	0.4	1.1	○	0%	3%	50	×	0.3	300
J 垂直落下攻撃	物理	×	×	1回ごとに1.0	1.5	○	0%	3%	400	×	0.8	800
着地時	物理	×	×	1.2	1.5	○	0%	3%	400	×	0.8	800

攻撃の流れ



※1……方天画戟を選択しているときは1.04多くなる



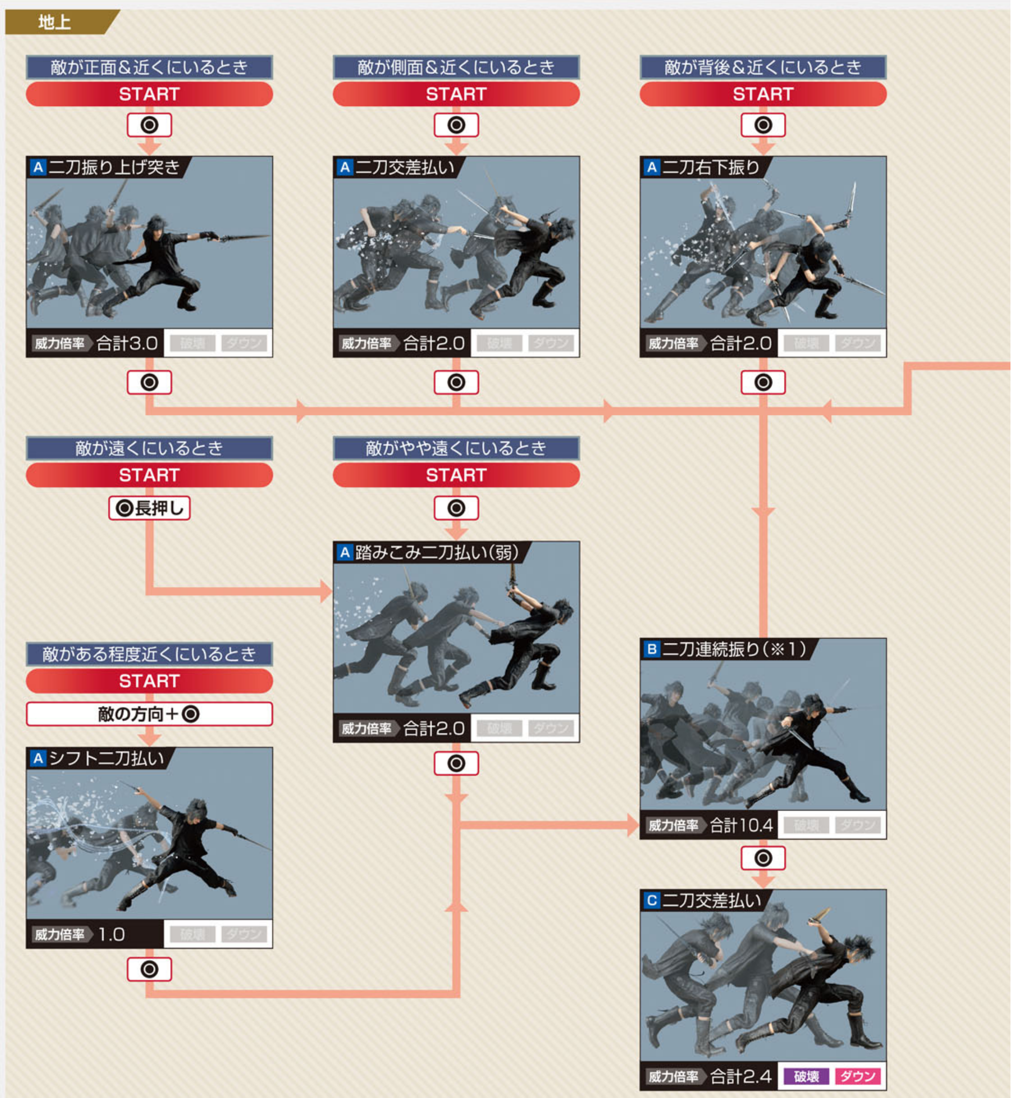
※2……連続攻撃が終わるまでのあいだ最大2回くり出せる
※3……左スティックを入力せずに◎ボタンを押した場合でも『エアステップ』が行なえる（その場合は移動方向がランダムで決まる）

短剣

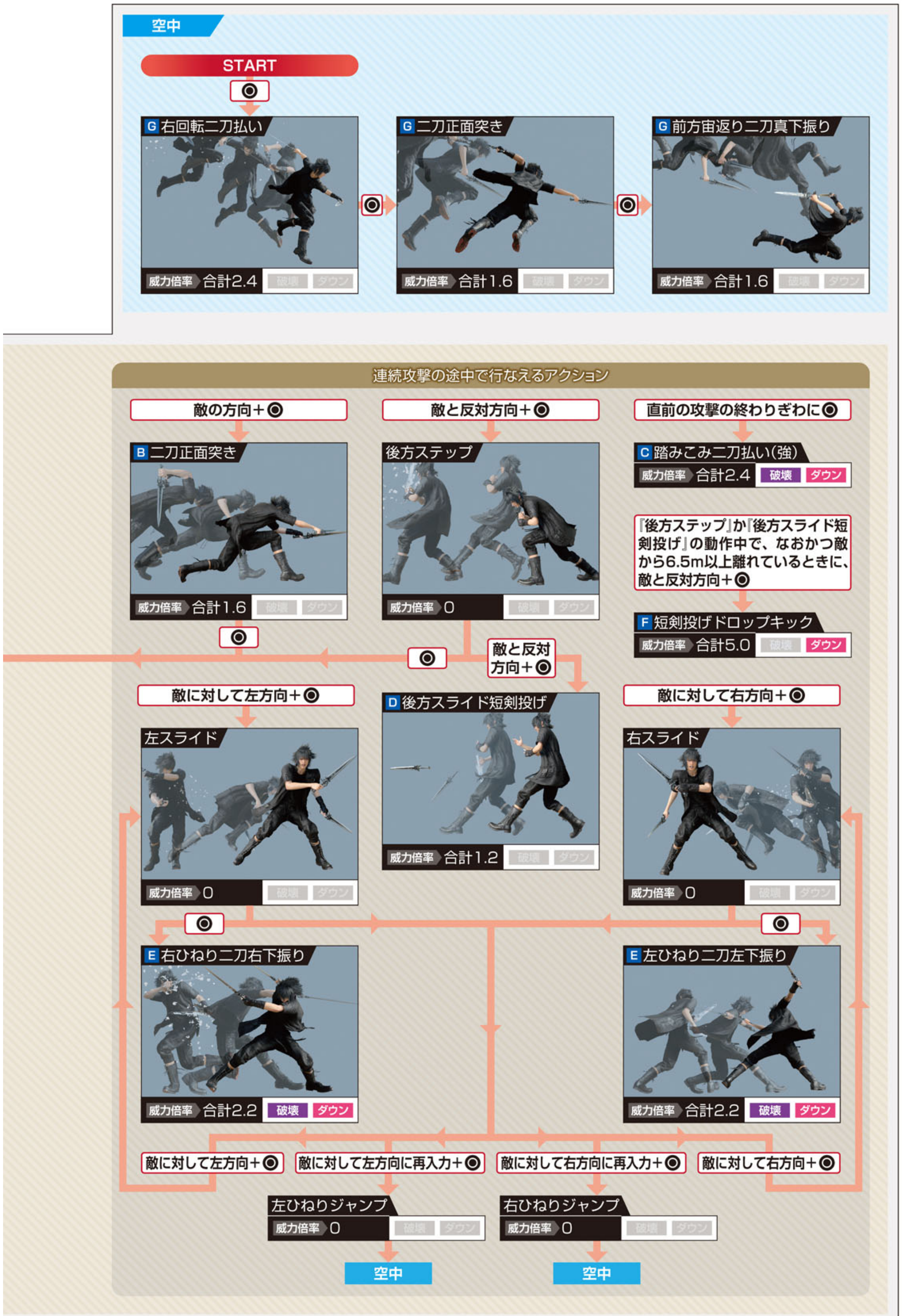
ダメージ倍率 0.75倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量
A 連続攻撃(A)	物理	×	○	1回ごとに1.0	1.0	×	0%	3%	90	×	0.07	75
B 連続攻撃(B)	物理	×	×	1回ごとに0.8	1.0	×	0%	3%	40	×	0.3	300
C 連続攻撃(C)	物理	×	○	1.2×2回	1.0	○	0%	3%	300	○	0.6	600
D 後方スライド短剣投げ	物理	○	×	0.6×2回	1.0	×	0%	0%	30	×	0.3	300
E 地上攻撃(D)	物理	×	×	1.0	1.0	×	0%	3%	40	×	0.3	300
2撃目	物理	×	×	1.2	1.0	○	0%	3%	300	○	0.6	600
F 短剣投げドロップキック	物理	○	○	1.0×2回	1.0	×	0%	3%	90	×	0.3	300
ドロップキック	物理	×	○	3.0	1.0	×	0%	3%	1000	○	0.6	600
G 空中攻撃	物理	×	×	1回ごとに0.8	1.0	×	0%	3%	40	×	0.6	600

攻撃の流れ



※1……10回以上連続で攻撃するが、◉ボタンの長押しや連打をやめると攻撃を中断して跳びのく



空中
START
G 右回転二刀払い
威力倍率 合計2.4 破壊 ダウン
G 二刀正面突き
威力倍率 合計1.6 破壊 ダウン
G 前方宙返り二刀真下振り
威力倍率 合計1.6 破壊 ダウン
連続攻撃の途中で行なえるアクション
敵の方向+◎
敵と反対方向+◎
直前の攻撃の終わりぎわに◎
B 二刀正面突き
威力倍率 合計1.6 破壊 ダウン
後方ステップ
威力倍率 0 破壊 ダウン
C 踏みこみ二刀払い(強)
威力倍率 合計2.4 破壊 ダウン
『後方ステップ』か『後方スライド短剣投げ』の動作中で、なおかつ敵から6.5m以上離れているときに、敵と反対方向+◎
F 短剣投げドロップキック
威力倍率 合計5.0 破壊 ダウン
敵と反対方向+◎
敵に対して左方向+◎
D 後方スライド短剣投げ
威力倍率 合計1.2 破壊 ダウン
敵に対して右方向+◎
左スライド
威力倍率 0 破壊 ダウン
右スライド
威力倍率 0 破壊 ダウン
E 右ひねり二刀右下振り
威力倍率 合計2.2 破壊 ダウン
E 左ひねり二刀左下振り
威力倍率 合計2.2 破壊 ダウン
敵に対して左方向+◎
敵に対して左方向に再入力+◎
敵に対して右方向に再入力+◎
敵に対して右方向+◎
左ひねりジャンプ
威力倍率 0 破壊 ダウン
右ひねりジャンプ
威力倍率 0 破壊 ダウン
空中
空中

ノクティス：通常攻撃(つづき)

銃

ダメージ倍率 1.0倍(ケルベロスは1.2倍)

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量
					倍率	破壊	基本	対ダウン				
▼武器がケルベロス以外の場合												
A 地上射撃(A)	物理	○[30m]	○	1.0	1.0	×	0%	3%	160	×	0.1	100
B 地上射撃(B)	物理	○[30m]	×	1.0	1.0	×	0%	3%	150	×	0.1	100
C 開脚射撃	物理	○[30m]	○	1.5	1.0	○	0%	3%	350	○	0.1	100
D 空中射撃	物理	○[30m]	×	1.0	1.0	×	0%	3%	50	×	0.1	100
▼武器がケルベロスの場合												
E 立ち射撃	物理	○[30m]	○	0.5	1.0	○	0%	3%	300	×	0.1	100
F ライフル射撃	物理	○[60m]	○	1.0	10.0	○	0%	3%	300	×	0.1	100
G スコープ射撃	物理	○[100m]	○	1.0	10.0	○	0%	3%	300	×	0.1	100

攻撃の流れ(ケルベロス以外を選択している場合)

地上

敵が正面にいるとき
START
◎
A 立ち射撃

威力倍率 1.0 破壊 ダウン
◎(※1)

敵が背後にいるとき
START
◎
A 振り返り後退射撃

威力倍率 1.0 破壊 ダウン
◎(※1)

敵が側面にいるとき
START
◎
A 振り向き後退射撃

威力倍率 1.0 破壊 ダウン
◎(※1)

B 立ち射撃

威力倍率 1.0 破壊 ダウン

カバーを行なっているとき
START
◎(※1)
B 立ち上がり射撃

威力倍率 1.0 破壊 ダウン

※1……◎ボタンを長押しするか連打すると同じアクションをくり返す。ただし、ケルベロス以外の銃では、8発の弾を撃ち切ると自動的に攻撃をやめてリロード(弾薬の補充)を行なう

攻撃の流れ（ケルベロスを選択している場合）

地上

※ケルベロスを選択しているときは、空中で攻撃することができない

ケルベロスを構えていないとき

START → ◎（※1） → E 立ち射撃



威力倍率 0.5 / 破壊 / ダウン

ライフルモードになっているとき

START → ◎（※1） → F ライフル射撃



威力倍率 1.0 / 破壊 / ダウン

スナイプモードになっているとき

START → ◎（※1） → G スコープ射撃



威力倍率 1.0 / 破壊 / ダウン

空中

START → ◎（※1） → D 空中射撃



威力倍率 1.0 / 破壊 / ダウン

連続攻撃の途中で行なえるアクション

敵の方向＋◎ → B 前方転がり射撃



威力倍率 1.0 / 破壊 / ダウン

◎（※1／※2）

敵に対して左方向＋◎ → B 左転がり射撃



威力倍率 1.0 / 破壊 / ダウン

◎（※1／※2）

敵に対して右方向＋◎ → B 右転がり射撃



威力倍率 1.0 / 破壊 / ダウン

◎（※1／※2）

敵と反対方向＋◎ → B 後方転がり射撃



威力倍率 1.0 / 破壊 / ダウン

◎ →

B 立てヒザ射撃



威力倍率 1.0 / 破壊 / ダウン

直前の攻撃の終わりぎわに◎ → C 開脚射撃



威力倍率 1.5 / 破壊 / ダウン

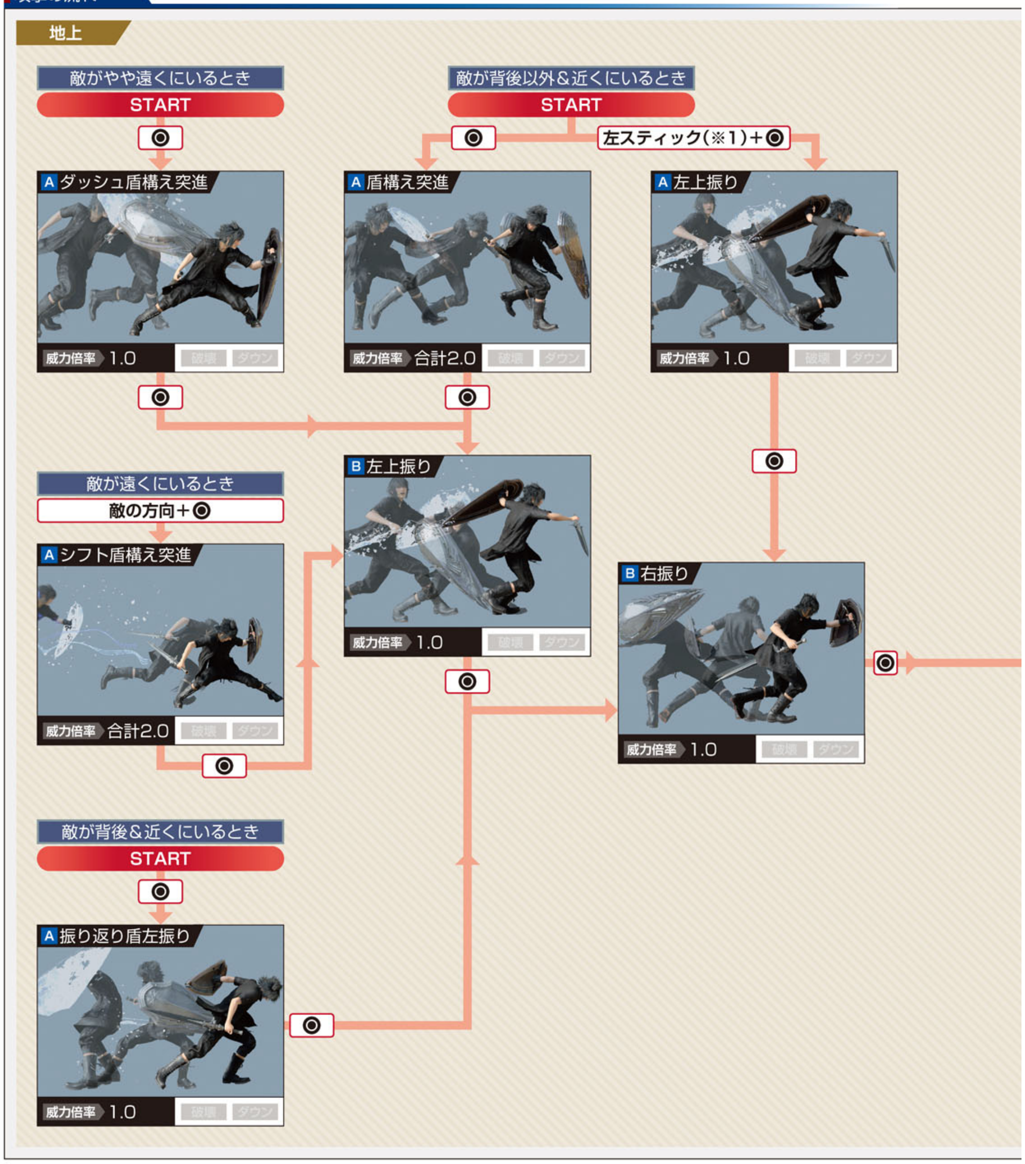
※2……左スティックを直前の操作とは別方向に入力した場合は、その方向へ『転がり射撃』を行なう（同じ方向に入力しつづけた場合は、『立てヒザ射撃』を1回行なったあと、その方向への『転がり射撃』に移る）

盾

ダメージ倍率 1.2倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量
					倍率	破壊	基本	対ダウン				
A 地上攻撃（A）	物理	×	○	1回ごとに1.0	1.0	×	0%	3%	210	×	0.15	150
B 地上攻撃（B）	物理	×	×	1.0	1.0	×	0%	3%	110	×	0.45	450
C 真下振り（A）	物理	×	×	1.3	1.0	○	0%	3%	500	○	0.6	600
D 真下振り（B）	物理	×	○	1.3	1.0	○	0%	3%	500	○	0.6	600
E 落下真下振り	物理	×	×	1.0	1.0	×	0%	3%	220	×	0.3	300
F 空中左振り	物理	×	×	1.5	1.0	×	0%	3%	150	○	0.3	300

攻撃の流れ



※1……「敵の方向」「敵に対して右方向」「敵に対して左方向」のいずれか

空中

START → ◎

E 落下真下振り



威力倍率 1.0 破壊 ダウン

→ ◎ →

F 空中左振り



威力倍率 1.5 破壊 ダウン

連続攻撃の途中で行なえるアクション

敵の方向＋◎

A 盾＆長剣左振り



威力倍率 合計2.0 破壊 ダウン

敵と反対方向＋◎

A 左ひねり盾投げ



威力倍率 1.0 破壊 ダウン

直前の攻撃の終わりぎわに◎

D 真下振り(B)



威力倍率 1.3 破壊 ダウン

B 逆手突き



威力倍率 1.0 破壊 ダウン

→ ◎ →

B 正面突き



威力倍率 1.0 破壊 ダウン

→ ◎ →

B 右下振り



威力倍率 1.0 破壊 ダウン

→ ◎ →

C 真下振り(A)



威力倍率 1.3 破壊 ダウン

マシンナリィ

ダメージ倍率 1.3倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量
					倍率	破壊	基本	対ダウン				
A 正面射撃	物理	○[15m]	×(※1)	1.0	1.0	○	0%	3%	400	○	0	0
B 空中射撃	物理	○[15m]	×	1.0	1.0	○	0%	3%	400	○	0	0
C 垂直落下攻撃	物理	○	×	1回ごとに1.0	1.0	×	0%	3%	450	○	0	0

※1……バックアタックリンクは発動できる

攻撃の流れ

地上

START

◎(※2)



空中

敵が真下以外にいるとき

START

◎



敵が真下にいるとき

START

◎



※2……◎ボタンを長押しするか連打すると攻撃を強化できる(→P.136)



王家の知識 装備している武器を使わずに攻撃することがある

通常攻撃やシフトなどのアクションで敵を攻撃するときは、選択している武器を使うが、例外的に別の武器を使うケースや武器を使わずに攻撃するケースもある。その具体例を紹介していこう。

ケース①
盾で通常攻撃などをくり出すとき

盾で攻撃をくり出すときのノクティスは、左手で盾を構えると同時に、賢王の剣と同じデザインの長剣を呼び出してを右手に持つ。一部のアクションでは、盾ではなく長剣を使って攻撃することもあるが、その攻撃力は選択中の盾と同じで、相手が受けるダメージ量も盾への耐性に応じて決まる。



⬆盾を使うときに持つ長剣。どの種類の盾を選んでも、長剣のデザインは共通している。

ケース②
特定の状況でシフトするとき

ノクティスが選択している武器によっては、マップシフトやシフトブレイクを行なうと、使う武器が一時的に「装備中の片手剣」に変わることがある(参考1を参照)。さらに、この状況で片手剣をひとつも装備していない場合は、メインメニューには表示されない「エンジンブレードと同じ外見をしたシフト専用の片手剣」を一時的に召喚するのだ。シフト専用の片手剣の特徴は参考2のとおりで、片手剣への耐性が低い相手に大きなダメージを与えやすい。

参考1 使う武器が一時的に片手剣に変わる状況

- 片手剣以外を選択してマップシフトをするとき
- ケルベロス、マシンナリィ、エレメント魔法、光耀の指輪のいずれかを選択して、ぶらさがり中にシフトブレイクをくり出すとき

参考2 シフト専用の片手剣の特徴

- 攻撃力は28(エンジンブレードと同じ)
- クリティカル率は2%
- 攻撃力以外のパラメータが上がらない
- 属性や特殊効果は持っていない

ケース③
特定のリンクアタックを仕掛けるとき

パリィリンクやバックアタックリンクは、リンクした相手や使う武器ごとに動作が異なり、ノクティスと仲間が武器を貸し借りすることもある。その攻撃で与えるダメージ量は、武器を貸してくれた仲間が使ったものとして決まるのだ。なお、イリスやチョコボとのリンクアタックには、素手で攻撃するものと、特別な武器に持ちかえるものが存在する。



⬅貸し借りしていた武器は、攻撃を終えたあとで自動的に返却する。



➡チョコボとのリンクでは、盾装備時に持つ長剣と似た武器を使う。

ケース④
コマンドで攻撃するとき

攻撃用のコマンドを発動させると、ノクティスに指示された仲間がノクティスと協力して敵にダメージを与えていく。このときのノクティスは、装備している武器を基本的に利用せず、仲間が装備していた武器を呼び寄せるか、武器を使わずに攻撃を行なう。敵に与えるダメージ量は、呼び寄せた武器の性能(武器を使わないときは力の値のみ)によって決まるのだ。



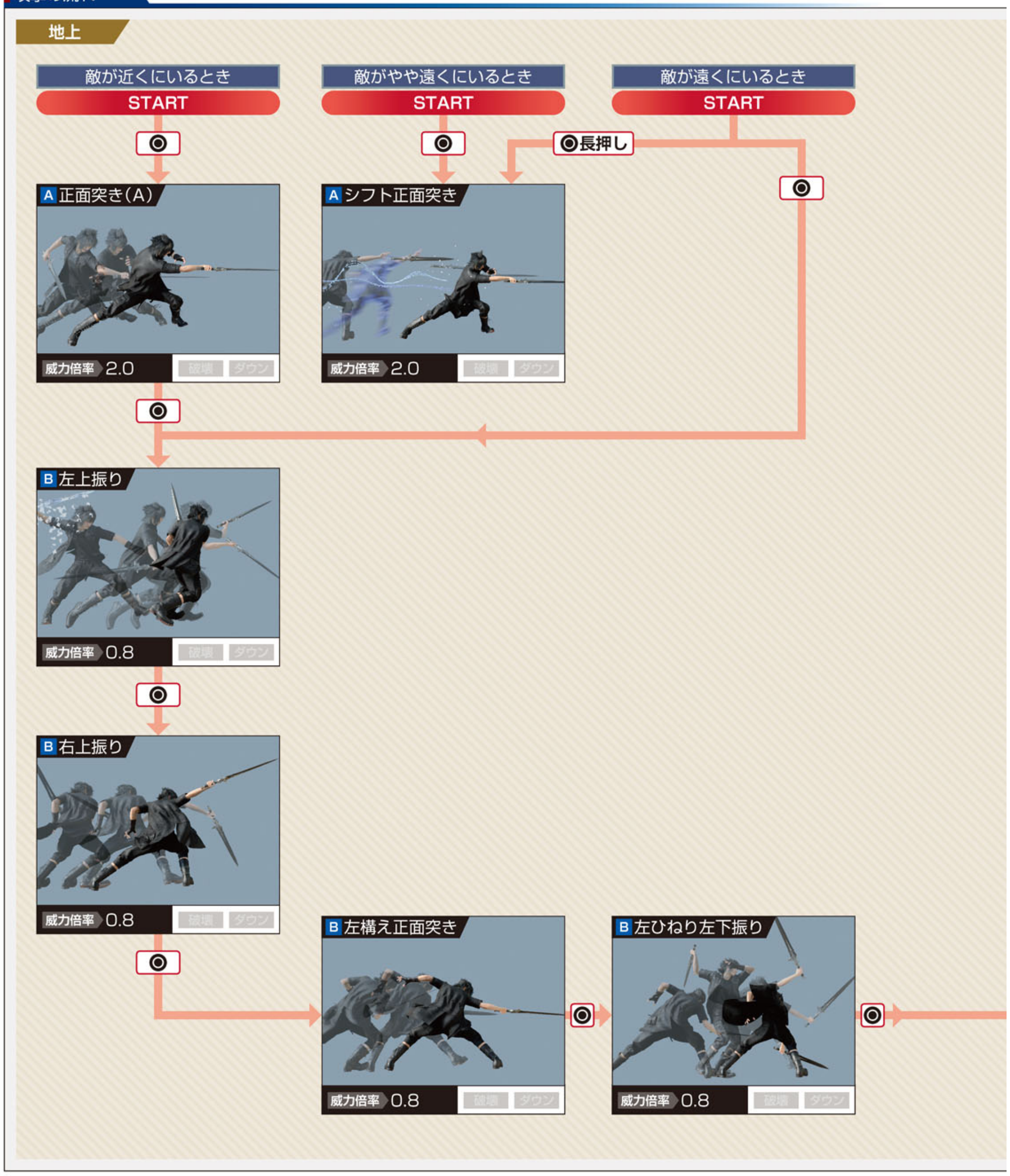
コマンドで行動させる仲間に強い武器を装備させておけば、敵に大ダメージを与えやすい。

ファントムソード 賢王の剣

攻撃力ボーナス 力の値　ダメージ倍率 0.7倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
A 地上攻撃(A)	物理	×	○	2.0	1.0	×	0%	3%	220	×	0.2	200	4.0%
B 地上攻撃(B)	物理	×	×	0.8	1.0	×	0%	3%	100	×	0.1	100	1.6%
C 正面突き(B)	物理	×	×	1.0	1.0	○	0%	3%	400	○	0.2	200	2.0%
D 空中攻撃	物理	×	×	2.0	1.0	×	0%	3%	220	×	0.2	200	4.0%
E 空中右振り	物理	×	×	1.0	1.0	×	0%	3%	80	×	0.1	100	2.0%

攻撃の流れ



空中

敵が近くにいるとき
START
◉
D 空中正面突き

威力倍率 2.0 / 破壊 / ダウン
◉

敵が遠くにいるとき
START
◉
D シフト正面突き

威力倍率 2.0 / 破壊 / ダウン
◉

E 空中右振り

威力倍率 1.0 / 破壊 / ダウン

連続攻撃の途中で行なえるアクション

直前の攻撃の終わりぎわに◉

敵と反対方向＋◉
後方宙返り

威力倍率 0 / 破壊 / ダウン
→ 空中

B 右上振り

威力倍率 0.8 / 破壊 / ダウン
◉
B 右回転振り

威力倍率 0.8 / 破壊 / ダウン
◉
C 正面突き(B)

威力倍率 1.0 / 破壊 / ダウン

SECTION 1
バトルキャラクター
BATTLE CHARACTER

INDEX

ファントムソード 修羅王の刃

攻撃力ボーナス 力の値　ダメージ倍率 0.7倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
A 跳びこみ真下振り	物理	×	○	1.3	1.0	×	0%	3%	1000	○	0.6	600	5.2%
B 地上攻撃	物理	×	×	1.0	1.0	×	0%	3%	1000	○	0.3	300	4.0%
C 右回転真下振り	物理	×	×	2.0	1.0	○	0%	3%	1000	○	0.6	600	8.0%
D 落下真下振り	物理	×	×	1.0	1.0	×	0%	3%	1000	○	0.3	300	4.0%

攻撃の流れ

地上

START

◎

A 跳びこみ真下振り



威力倍率 1.3　破壊　ダウン

◎

B 左回転振り



威力倍率 1.0　破壊　ダウン

◎

B 右回転振り



威力倍率 1.0　破壊　ダウン

◎

C 右回転真下振り



威力倍率 2.0　破壊　ダウン

連続攻撃の途中で行なえるアクション

敵の方向＋◎

前方回転ジャンプ



威力倍率 0　破壊　ダウン

空中

空中

START

◎

D 落下真下振り



威力倍率 1.0　破壊　ダウン

FINAL FANTASY XV ULTIMANIA — BATTLE + MAP SIDE —

ファントムソード 飛王の弓

攻撃力ボーナス：魔力の値　ダメージ倍率：0.7倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
A 正面撃ち(開始)	物理	○[25m]	○	0.7	1.0	×	0%	0%	180	×	0.04	40	1.4%
B 正面撃ち(追加)	物理	○[25m]	×	0.7	1.0	×	0%	0%	180	×	0.02	20	1.4%
C 空中正面撃ち	物理	○[25m]	×	0.7	1.0	×	0%	0%	180	×	0.02	20	1.4%

攻撃の流れ



※『正面撃ち(開始)』以外のアクションは、同じ操作をすれば何回でもくり返せる(スライドする方向を切りかえることも可能)
※1……ターゲットとの距離が5m以内のときは行なえない

INDEX

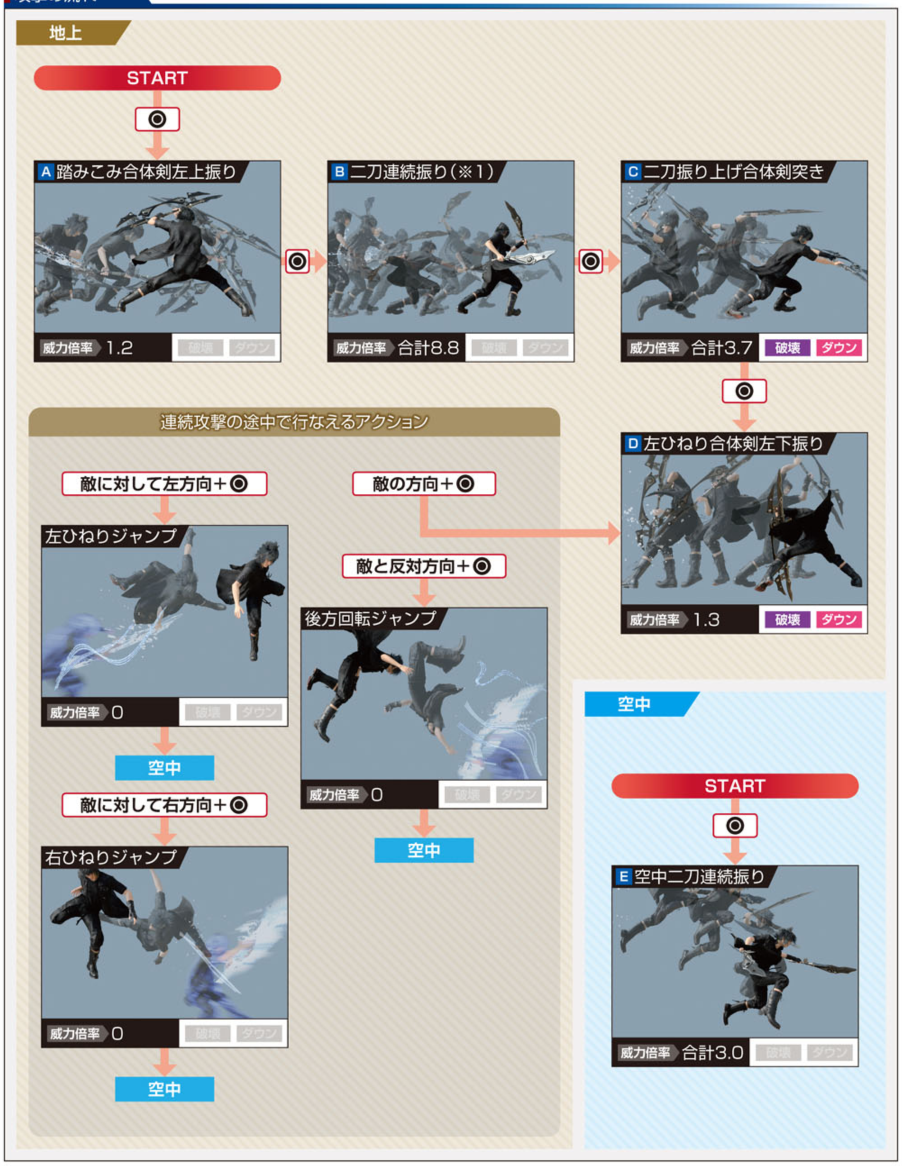
ノクティス：通常攻撃（つづき）

ファントムソード 獅子王の双剣

攻撃力ボーナス 力の値　ダメージ倍率 0.7倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
A 踏みこみ合体剣左上振り	物理	×	○	1.2	1.0	×	0%	3%	180	×	0.2	200	2.4%
B 二刀連続振り	物理	×	×	0.8×11回	1.0	×	0%	3%	80	×	0.1	100	1.0%
C 二刀振り上げ合体剣突き	物理	×	×	0.8×3回	1.0	×	0%	3%	80	×	0.1	100	1.0%
突き	物理	×	×	1.3	1.0	○	0%	3%	300	○	0.2	200	2.6%
D 左ひねり合体剣左下振り	物理	×	×	1.3	1.0	○	0%	3%	300	○	0.2	200	2.6%
E 空中二刀連続振り	物理	×	×	1.0×3回	1.0	×	0%	3%	80	×	0.1	100	2.0%

攻撃の流れ



※1……10回以上連続で攻撃するが、◎ボタンの長押しや連打をやめると攻撃を中断して跳びのく。この跳びのく動作中に◎ボタンを押せば、つぎの攻撃（二刀振り上げ合体剣突き）をくり出すことが可能

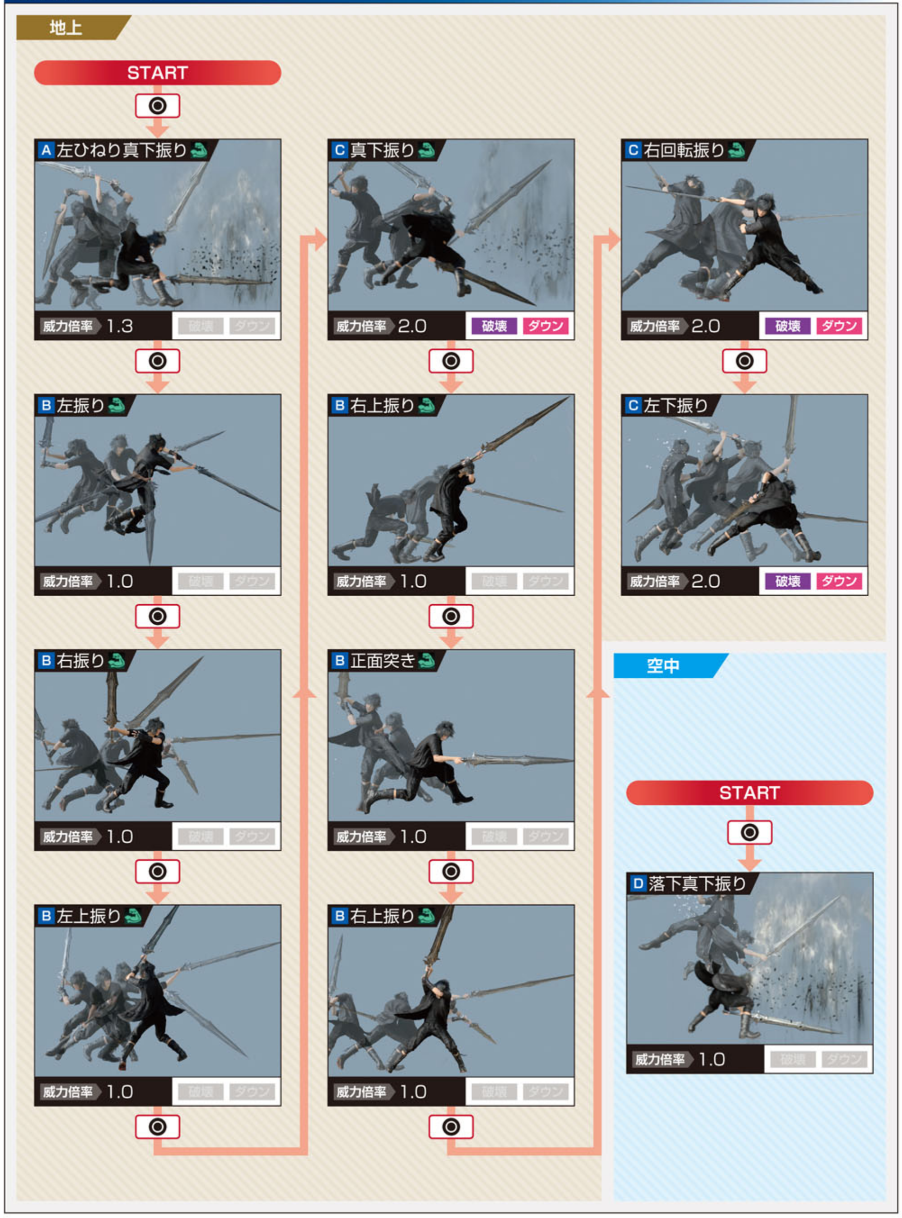
ファントムソード　夜叉王の刀剣

攻撃力ボーナス　力の値　ダメージ倍率　0.7倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
A 左ひねり真下振り	物理	×	○	1.3	1.0	×	0%	3%	280	×	0.2	200	4.2%
B 地上攻撃(A)	物理	×	×	1.0	1.0	×	0%	3%	200	×	0.1	100	3.2%
C 地上攻撃(B)	物理	×	×	2.0	1.0	○	0%	3%	600	○	0.2	200	6.4%
D 落下真下振り	物理	×	×	1.0	1.0	×	0%	3%	100	×	0.1	100	3.2%

攻撃の流れ

※……この動作で攻撃をやめると、終わりぎわに自分に攻撃力アップ状態(力+100、持続時間10秒)を発生させる

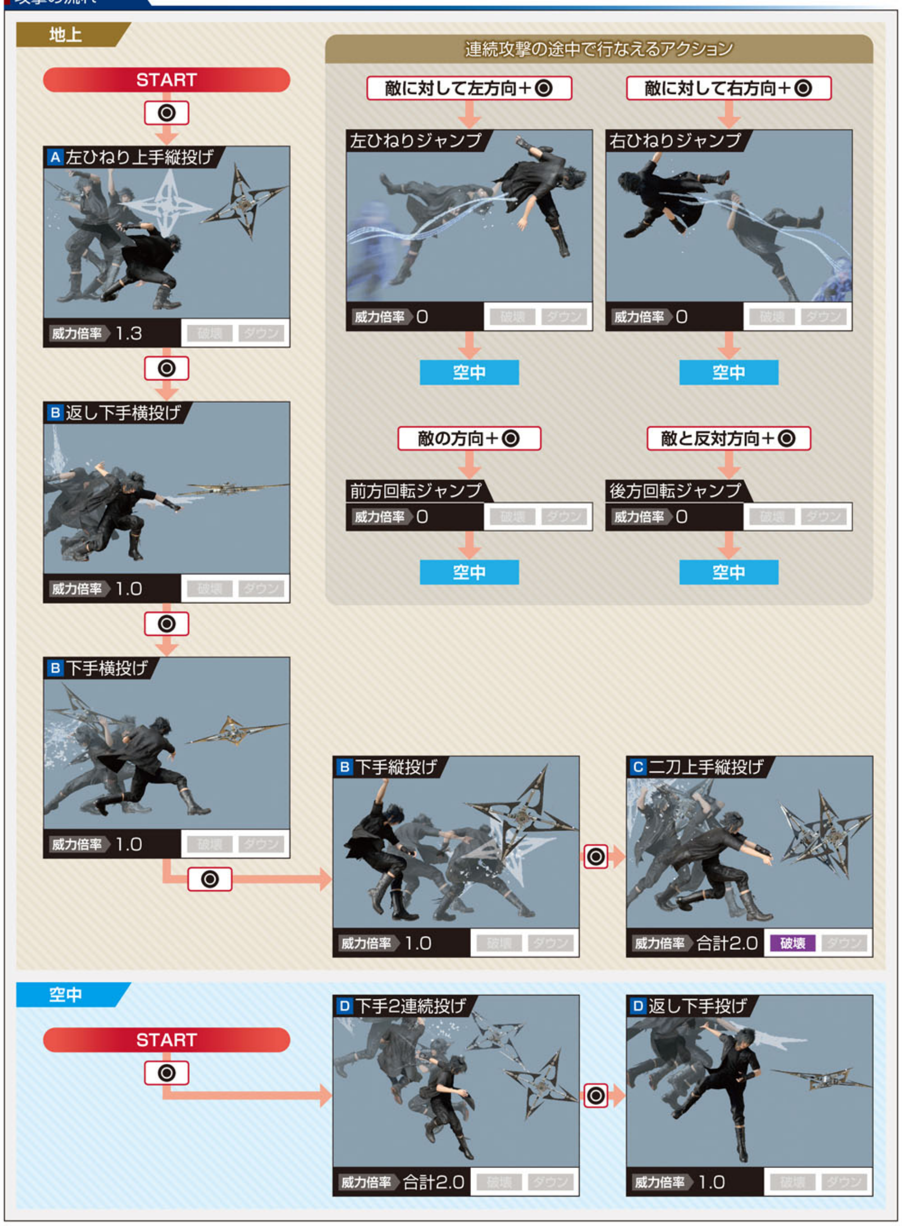


ファントムソード 伏龍王の投剣

攻撃力ボーナス 力の値　ダメージ倍率 0.7倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
					倍率	破壊	基本	対ダウン					
A 左ひねり上手縦投げ	物理	○[40m]	○	1.0	0.5	×	0%	3%	35	×	0.03	30	2.0%
B 地上攻撃	物理	○[40m]	×	1.0	0.5	×	0%	3%	35	×	0.03	30	2.0%
C 二刀上手縦投げ	物理	○[40m]	×	1.0×2回	0.5	○	0%	3%	100	×	0.03	30	2.0%
D 空中攻撃	物理	○[40m]	×	1回ごとに1.0	0.5	×	0%	3%	20	×	0.03	30	2.0%

攻撃の流れ

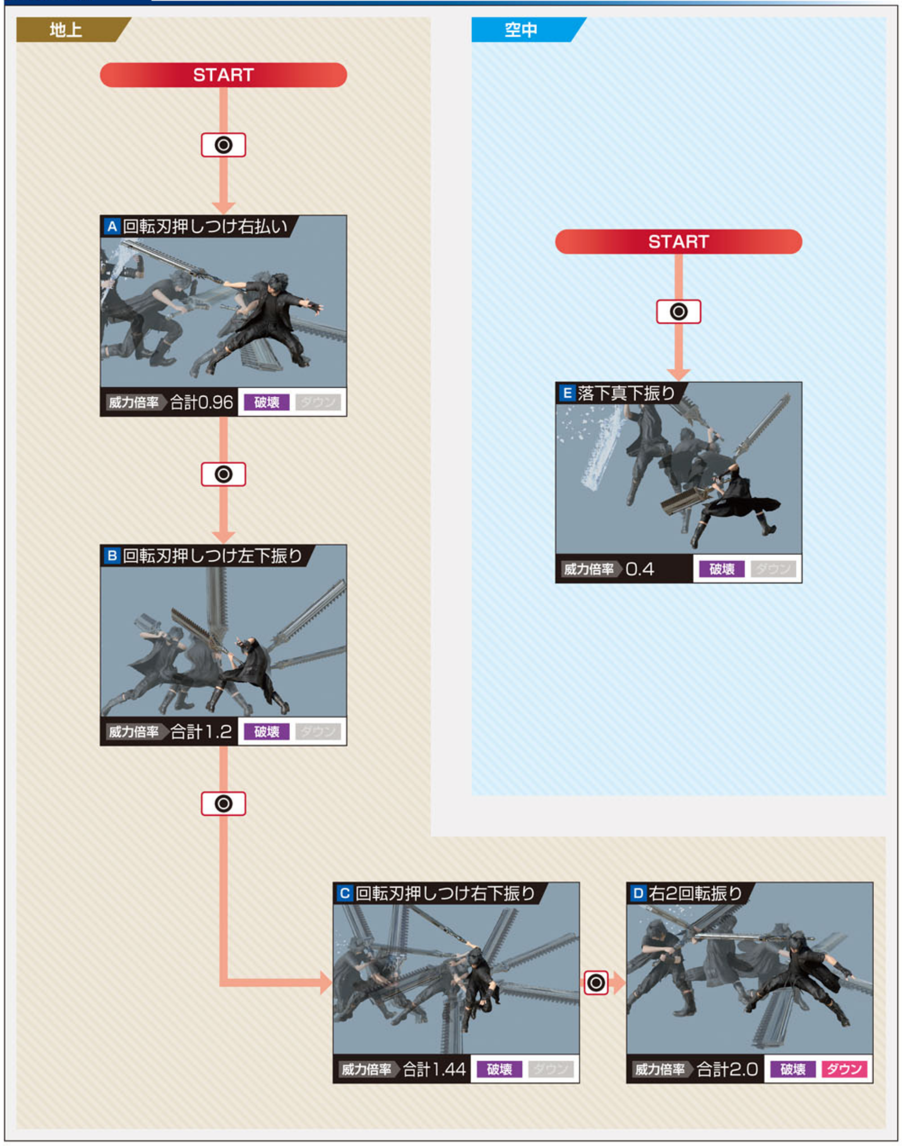


ファントムソード 覇王の大剣

攻撃力ボーナス 力の値　ダメージ倍率 0.7倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
A 回転刃押しつけ右払い	物理	×	○	0.32×3回	0.5	○	0%	3%	240	×	0.02	20	0.8%
B 回転刃押しつけ左下振り	物理	×	×	0.4×3回	0.5	○	0%	3%	100	×	0.01	10	1.0%
C 回転刃押しつけ右下振り	物理	×	×	0.48×3回（※1）	0.5	○	0%	3%	100	×	0.01	10	1.2%
D 右2回転振り	物理	×	×	0.4×3回	0.5	○	0%	3%	100	×	0.01	10	1.0%
2回転目	物理	×	×	0.8	0.5	○	0%	3%	880	○	0.02	20	2.0%
E 落下真下振り	物理	×	×	0.4	0.5	○	0%	3%	240	×	0.01	10	1.0%

攻撃の流れ



※1……攻撃の途中（2ヒット目）からつぎの動作に移れる

ファントムソード 慈王の盾

攻撃力ボーナス 力の値 ダメージ倍率 0.7倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
					倍率	破壊	基本	対ダウン					
A 突進突き	物理	×	○	1.5	1.0	×	0%	3%	340	×	0.2	200	3.6%
B 地上攻撃	物理	×	×	1.0	1.0	×	0%	3%	180	×	0.1	100	2.4%
C 真下振り	物理	×	×	1.5	1.0	○	0%	3%	850	○	0.2	200	3.6%
D 落下真下振り	物理	×	×	1.0	1.0	×	0%	3%	280	×	0.1	100	2.4%

攻撃の流れ

地上



空中

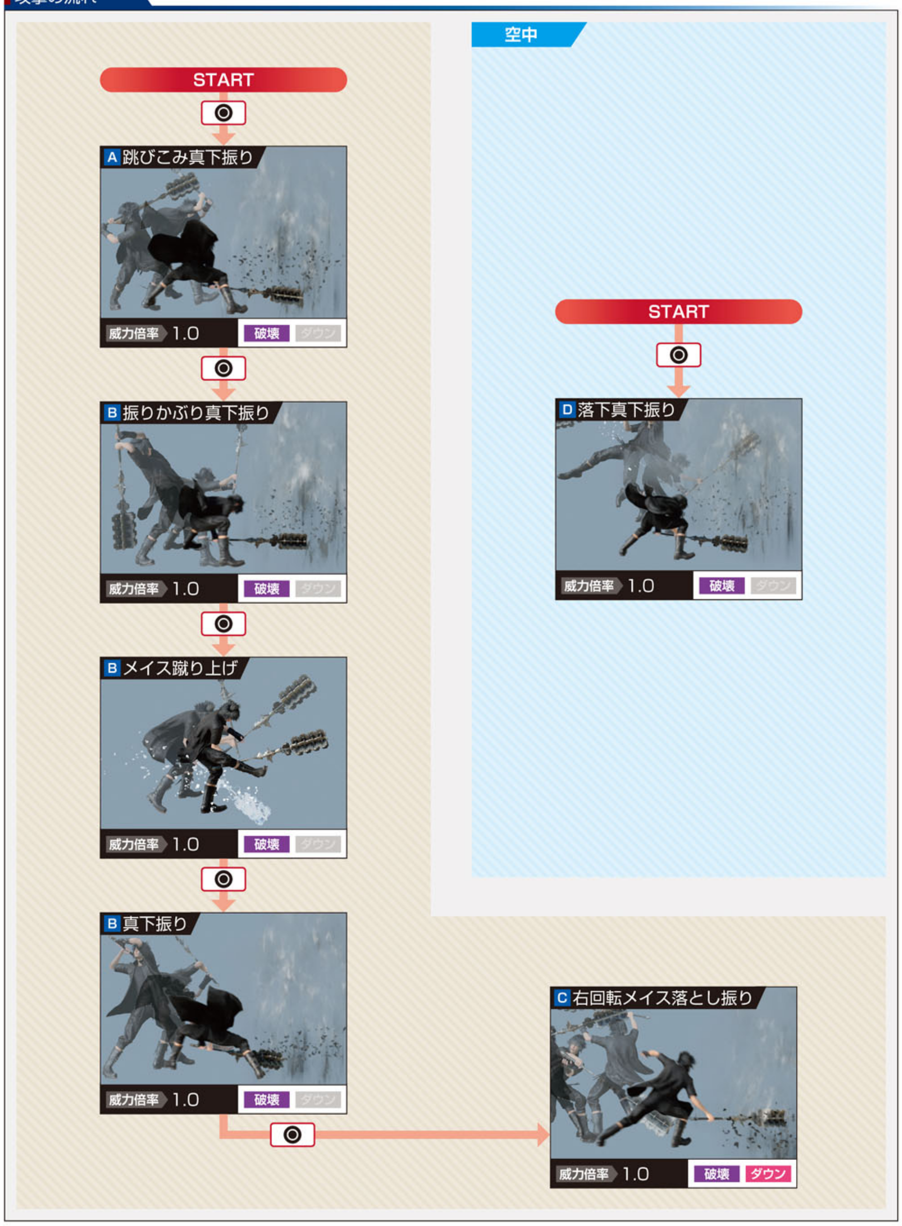


FINAL FANTASY XV ULTIMANIA
— BATTLE + MAP SIDE —

ファントムソード　鬼王の枉駕　攻撃力ボーナス　力の値　ダメージ倍率　0.7倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
A 跳びこみ真下振り	物理	×	○	1.0	2.5	○	0%	3%	700	×	0.6	600	3.6%
B 地上攻撃	物理	×	×	1.0	2.0	○	0%	3%	550	×	0.3	300	3.6%
C 右回転メイス落とし振り	物理	×	×	1.0	2.5	○	0%	3%	800	○	0.6	600	3.6%
D 落下真下振り	物理	×	×	1.0	2.5	○	0%	3%	220	×	0.3	300	3.6%

攻撃の流れ



ファントムソード 聖王の杖

攻撃力ボーナス 魔力の値　ダメージ倍率 0.7倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
					倍率	破壊	基本	対ダウン					
A 逆鉾・踏みこみ突き	物理	×	○	1.3	1.0	×	0%	3%	220	×	0.2	200	2.6%
B 地上攻撃（A）	物理	×	×	1.0	1.0	×	0%	3%	120	×	0.1	100	2.0%
C 地上攻撃（B）	物理	×	×	2.0	1.0	○	0%	3%	550	○	0.2	200	4.0%
D 回転刃攻撃	物理	×	×	0.4×3回	0.5	○	0%	3%	100	×	0.01	10	1.0%
E 逆鉾残像つき攻撃	物理	×	×	1回ごとに1.0	1.0	×	0%	3%	120	×	0.1	100	2.0%
残像	物理	×	×	1回ごとに0.6	1.0	×	0%	3%	30	×	0	0	0%
F 空中攻撃	物理	×	×	1.0	1.0	×	0%	3%	200	○	0.1	100	2.0%

攻撃の流れ



※1……左スティックの入力方向へジャンプする

空中

敵が近くにいるとき
START
◎
F 斧・真下振り

威力倍率 1.0 | 破壊 | ダウン

敵が遠くにいるとき(※2)
START
◎
F 斧・シフト真下振り

威力倍率 1.0 | 破壊 | ダウン

連続攻撃の途中で行なえるアクション

敵と反対方向＋◎

E 逆鉾・残像つき右構え突き

威力倍率 合計2.8 | 破壊 | ダウン

E 逆鉾・残像つき左構え突き

威力倍率 合計2.8 | 破壊 | ダウン

E 逆鉾・残像つき2連続突き

威力倍率 合計3.8 | 破壊 | ダウン

E 逆鉾・残像つき左構え突き

威力倍率 合計2.8 | 破壊 | ダウン

◎

敵に対して横方向＋◎

B 刀剣・左上振り

威力倍率 1.0 | 破壊 | ダウン

B 刀剣・右振り

威力倍率 1.0 | 破壊 | ダウン

B 刀剣・真上振り

威力倍率 1.0 | 破壊 | ダウン

C 刀剣・左ひねり真下振り

威力倍率 2.0 | 破壊 | ダウン

刀剣形態での攻撃中
敵に対して横方向＋◎

B 刀剣・右上振り

威力倍率 1.0 | 破壊 | ダウン

B 刀剣・正面突き

威力倍率 1.0 | 破壊 | ダウン

B 刀剣・右上振り

威力倍率 1.0 | 破壊 | ダウン

C 刀剣・右回転振り

威力倍率 2.0 | 破壊 | ダウン

◎

※2……敵から21m以上離れているとき(敵から4～20m程度の距離にいるときはシフトレイドを行なう／→P.137)

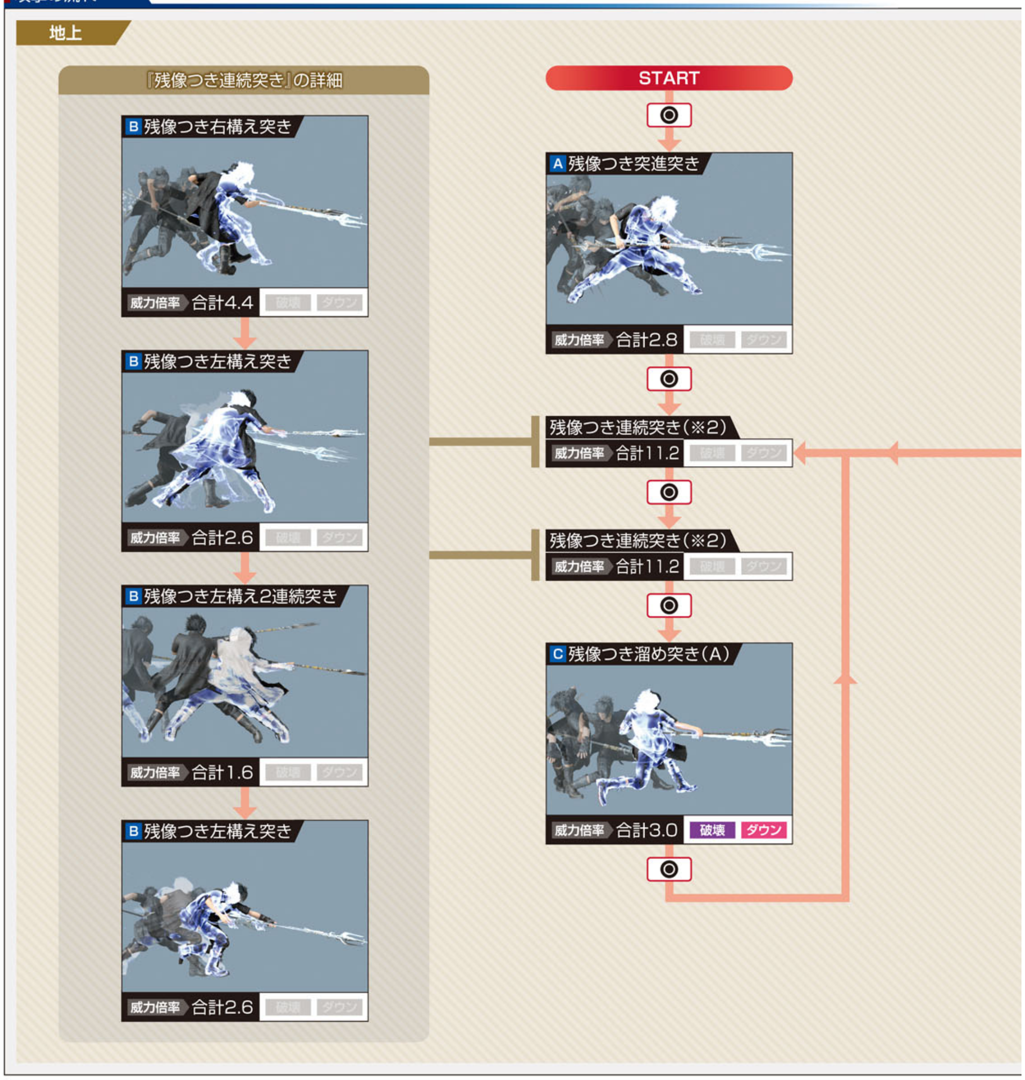
ファントムソード 神凪の逆鉾

攻撃力ボーナス 力の値　ダメージ倍率 0.7倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
					倍率	破壊	基本	対ダウン					
A 残像つき突進突き	物理	×	○	1.0	1.0	×	0%	3%	240	×	0.4	400	3.4%
B 地上攻撃	物理	×	×	1回ごとに0.8	1.0	×	0%	3%	120	×	0.2	200	2.8%
C 残像つき溜め突き(A)	物理	×	×	1.2	1.0	○	0%	3%	500	○	0.4	400	4.1%
D 残像つき溜め突き(B)	物理	×	○	1.2	1.0	○	0%	3%	500	○	0.4	400	4.1%
E 空中攻撃	物理	×	×	1.0×2回	1.0	×	0%	3%	120	×	0.2	200	3.4%
F 残像つき垂直落下攻撃	物理	×	×	1回ごとに1.0	1.5	○	0%	3%	80	×	0.8	800	3.4%
着地時	物理	×	×	1.2	1.5	○	0%	3%	400	×	0.8	800	4.1%
▼A～Fのアクションを実行したときに追加される攻撃のデータ													
残像攻撃	物理	×	○(※1)	1回ごとに0.6	1.0	×	0%	3%	30	×	0	0	0%

※1……空中の攻撃で発生したものは「×」。また、この攻撃ではバックアタックリンクが発動しない

攻撃の流れ



※2……「上記の『残像つき連続突き』の詳細」の流れで攻撃を行なうが、◎ボタンの長押しや連打をやめると攻撃を中断して跳びのく。この跳びのく動作中に◎ボタンを押せば、つぎの攻撃に移ることが可能（そのため、「◎ボタンを一瞬だけ押し、攻撃の終わりぎわに押し直す」をくり返すことで、威力の大きい『残像つき溜め突き(A)』を早いタイミングでくり出せる）

空中

敵が真下以外にいるとき

START

↓ ◎

E 残像つき突進右構え突き



威力倍率 合計3.8 破壊 ダウン

↓ ◎

E 残像つき両手持ち突き



威力倍率 合計3.8 破壊 ダウン

敵が真下にいるとき

START

↓ ◎

F 残像つき垂直落下攻撃



威力倍率 合計4.0 破壊 ダウン

連続攻撃の途中で行なえるアクション

敵の方向＋◎

D 残像つき溜め突き(B)



威力倍率 合計3.0 破壊 ダウン

↓ ◎

敵と反対方向＋◎

後方回転ジャンプ



威力倍率 0 破壊 ダウン

→ 空中

敵に対して左方向＋◎

左ひねりジャンプ



威力倍率 0 破壊 ダウン

→ 空中

敵に対して右方向＋◎

右ひねりジャンプ



威力倍率 0 破壊 ダウン

→ 空中

ファントムソード 闘王の刀

攻撃力ボーナス 力の値　ダメージ倍率 0.7倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
					倍率	破壊	基本	対ダウン					
A 踏みこみ右上振り	物理	×	○	1.3	1.0	×	0%	3%	240	×	0.2	200	3.2%
B 地上攻撃	物理	×	×	1.0×2回	1.0	×	0%	3%	120	×	0.1	100	2.4%
C 溜め右下振り	物理	×	×	2.0	1.0	○	0%	3%	500	○	0.2	200	4.8%
D 空中攻撃	物理	×	×	1回ごとに1.0	1.0	×	0%	3%	100	×	0.1	100	2.4%

攻撃の流れ

地上

START

◎

A 踏みこみ右上振り



威力倍率 1.3　破壊　ダウン

◎(※1)

B 2連続振り上げ



威力倍率 合計2.0　破壊　ダウン

◎(※1)

B 左下振り右払い



威力倍率 合計2.0　破壊　ダウン

◎

C 溜め右下振り



威力倍率 合計2.0　破壊　ダウン

空中

START

◎

D 突進右払い



威力倍率 1.0　破壊　ダウン

◎

D 2連続振り上げ



威力倍率 合計2.0　破壊　ダウン

※1……◎ボタンの長押しや連打をやめると、攻撃を中断して跳びのく。この跳びのく動作中に◎ボタンを押せば、つぎの攻撃に移ることが可能

ファントムソード 父王の剣 攻撃力ボーナス 力の値 ダメージ倍率 0.7倍

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
					倍率	破壊	基本	対ダウン					
A 右ひねり右下振り	物理	×	○	1.3	1.0	×	0%	3%	180	×	0.2	200	1.3%
B 地上攻撃	物理	×	×	1.0	1.0	×	0%	3%	100	×	0.1	100	1.0%
C 残像つき正面突き	物理	×	×	1.0	1.0	×	0%	3%	100	×	0.1	100	1.0%
残像	物理	×	×	1回ごとに0.3	1.0	×	0%	3%	30	×	0	0	0%
D 上段構え真下振り	物理	×	×	2.0(※2)	1.0	○	0%	3%	700	○	0.2	200	2.0%
E 空中攻撃	物理	×	×	1.0	1.0	×	0%	3%	90	×	0.1	100	1.0%

攻撃の流れ



※2……動作開始時に自分に攻撃力アップ状態(力+300、持続時間4秒)が発生する

正面シフト



操作 △

正面に投げた武器のもとへワープする(移動距離はP.143を参照)。投げた武器に触れた敵にはダメージを与えることが可能。シフトブレイクとちがい、ケルベロス、エレメント魔法、光耀の指輪の選択中でも行なえるが、その場合は敵を攻撃できない。

使う武器	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
				倍率	破壊	基本	対ダウン					
マシンナリィ以外すべて(※1)	物理	×	1.0	1.0	×	×	×	400	×	0	500	0%

※実行時にMPを30消費する　※どの武器で攻撃しても、相手の武器耐性は片手剣のものが影響する
※1……ケルベロス、慈王の盾、エレメント魔法、光耀の指輪の選択中は、ワープするだけで敵を攻撃できない

シフトブレイク



操作 ロックオン中または ぶらさがり中に △

シフトでターゲットに接近しつつ、武器を使って攻撃する。敵との距離が遠いほど、与えるダメージ量が増え、敵をダウンさせやすくなるのが特徴(→P.144)。『シフトブレイクでシガイクラッシュ可能』をはじめ、多くのアビリティで攻撃を強化できる。

使う武器	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン(※2)	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
				倍率	破壊	基本	対ダウン					
片手剣	物理	×	1.0	1.0	○	0%	3%	210	×	0.1	100	0%
大剣	物理	×	0.8	1.0	○	0%	3%	240	×	0.1	100	0%
槍	物理	×	0.8	1.0	○	0%	3%	210	×	0.1	100	0%
短剣	物理	×	0.75	1.0	○	0%	3%	80	×	0.1	100	0%
銃	物理	×	1.0	1.0	○	0%	3%	240	×	0.1	100	0%
盾	物理	×	0.5	1.0	○	0%	3%	180	×	0.1	100	0%
賢王の剣	物理	×	1.2	1.0	○	0%	3%	30	×	0.15	150	12.0%
左下振り	物理	×	0.6	1.0	○	0%	3%	300	×	0.2	200	6.0%
修羅王の刃	物理	×	1.0	1.0	○	0%	3%	800	○	0.4	400	24.0%
飛王の弓	物理	×	0.5×5回	1.0	○	0%	3%	100	×	0.08	80	5.0%
獅子王の双剣	物理	×	0.4×2回	1.0	○	0%	3%	50	×	0.04	40	4.0%
右下振り	物理	×	0.9	1.0	○	0%	3%	300	×	0.08	80	9.0%
夜叉王の投剣	物理	×	0.5×4回	1.0	○	0%	3%	250	×	0.15	150	15.0%
伏龍王の投剣	物理	×	0.7×2回	1.0	○	0%	3%	50	×	0.05	50	7.0%
手裏剣連続振り(前半)	物理	×	0.45	1.0	○	0%	3%	200	×	0.2	200	4.5%
手裏剣連続振り(後半)	物理	×	0.2×3回	1.0	○	0%	3%	20	×	0.04	40	3.0%
覇王の大剣	物理	×	0.25×2回	1.0	○	0%	3%	20	×	0.06	60	2.5%
最後の一撃	物理	×	0.55	1.0	○	0%	3%	300	○	0.06	60	5.5%
慈王の盾	物理	×	0.7	1.0	○	0%	3%	450	×	0.3	300	7.0%
鬼王の枉駕	物理	×	0.4	2.0	○	0%	3%	350	×	0.1	100	8.0%
着地真下振り	物理	×	0.7	3.0	○	0%	3%	600	×	0.1	100	14.0%
聖王の杖	物理	×	0.7×2回	1.0	○	0%	3%	50	×	0.1	100	7.0%
神凪の逆鉾	物理	×	0.7	1.0	○	0%	3%	100	×	0.6	600	14.0%
急降下攻撃(途中)	物理	×	1.0	1.0	○	0%	3%	100	×	0.6	600	3.0%
急降下攻撃(最後)	物理	×	2.0	1.0	○	0%	3%	100	×	0.6	600	24.0%
残像	物理	×	0.6×3回	1.0	×	0%	3%	30	×	0	0	0%
闘王の刀	物理	×	0.7	1.0	○	0%	3%	300	×	0.15	150	10.5%
父王の剣	物理	×	0.6	1.0	○	0%	3%	200	×	0.3	300	6.0%
残像	物理	×	0.3×2回	1.0	×	0%	3%	30	×	0	0	0%

※実行時にMPを30消費する
※ケルベロス、マシンナリィ、エレメント魔法、光耀の指輪を選び、ぶらさがり中にシフトブレイクを仕掛けたときは独自の武器を使う(→P.27)
※2……遠距離から仕掛けたときは、大半の武器(飛王の弓、伏龍王の投剣、聖王の杖、神凪の逆鉾をのぞく)の攻撃が「○」になる

マシンナリィ専用攻撃

操作 マシンナリィ選択中に地上で △



　マシンナリィ使用時は、地上で△ボタンを押すと、シフトを行なわずにこの攻撃をくり出す。大勢の敵を巻きこめるものやステータス異常を発生させるものなど、効果は武器ごとにさまざま。ちなみに、マシンナリィを改造しても、攻撃の内容は変わらない。

使う武器	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
オートボウガン	物理	○[60m]	0.7×6回	1.0	×	10%	10%	150	×	0	0	0%
消費MP 60	効果 その場で武器を構え、ターゲットに向けて矢を6回連射する。敵との距離が遠いほど威力が小さくなってしまう											
バイオブラスト	物理	○	1回ごとに0.2	1.0	×	×	×	160	×	0	0	0%
消費MP 40	効果 霧状の毒液を前後左右に散布し、ダメージを与えつつ敵を毒状態(基本発生率100%、持続時間60秒)にする											
サーキュラーソウ	物理	×	1回ごとに1.2	3.0	○	0%	3%	350	×	0	0	0%
消費MP 30	効果 武器を振りまわし、先端部の回転のこぎりで敵にダメージを最大9回与える。部位破壊を起こしやすい											
アトラクトウェイブ	物理	○	1回ごとに0.2	1.0	×	×	×	0	×	0	0	0%
消費MP 80	効果 やや前方の空中に重力球を浮かべ、半径8m以内にいる敵を引き寄せつつダメージを2〜3回与える											
ブラストボイス	物理	○	0.7	1.0	×	×	×	240	×	0	0	0%
消費MP 80	効果 音波を発する弾を打ち上げ、半径30m以内にいる敵にダメージを与える。同じ相手には2回以上当たらない											
ドリルブレイカー	物理	×	1回ごとに0.6	2.6	○	30%	30%	160	×	0	0	0%
最後の一撃	物理	×	0.7	2.6	○	300%	300%	960	○	0	0	0%
消費MP 80	効果 武器の先端から突き出たドリルで敵にダメージを最大7回与える。クリティカルヒットがとても発生しやすい											



オートボウガン



バイオブラスト



サーキュラーソウ



アトラクトウェイブ



ブラストボイス



ドリルブレイカー

回避カウンター



操作 回避やダメージシフトの動作中かつ地上で ◎

回避やダメージシフトで敵の攻撃をしのいだときのほか、落下ダメージを『ジャストガード』で防いだときに行なえる。ファントムゲージの蓄積量が多いものの、回避時の無敵時間は切れているので、敵が何度も攻撃してくる状況で使うのは避けたい。

使う武器	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
				倍率	破壊	基本	対ダウン					
片手剣(右上振り)	物理	×	1.5	1.0	○	0%	3%	350	○	1.2	1200	0%
片手剣(正面突き／※1)	物理	×	1.2	1.0	×	0%	3%	300	○	1.2	1200	0%
大剣	物理	×	1.8	1.0	×	0%	3%	560	○	1.6	1600	0%
槍	物理	×	1.0	1.0	×	0%	3%	240	○	0.8	800	0%
短剣	物理	×	1.0×2回	1.0	×	0%	3%	180	○	0.6	600	0%
銃	物理	○[30m]	1.0	1.0	×	0%	3%	260	○	0.2	200	0%
盾	物理	×	1.3	1.0	×	0%	3%	400	○	2.4	2400	0%
マシンナリィ	物理	○	1.5	1.0	×	0%	3%	450	○	0	0	0%
賢王の剣	物理	×	1.2	1.0	×	0%	3%	400	×	0.2	200	2.4%
修羅王の刃	物理	×	1.2	1.0	×	0%	3%	1000	○	0.6	600	4.8%
飛王の弓	物理	○[25m]	1.3	1.0	×	0%	0%	360	○	0.04	40	2.6%
獅子王の双剣	物理	×	1.5×2回	1.0	×	0%	3%	400	×	0.2	200	3.0%
夜叉王の刀剣	物理	×	1.2	1.0	×	0%	3%	500	×	0.2	200	3.9%
伏龍王の投剣	物理	○	0.3×8回	1.0	×	0%	3%	200	×	0.1	100	0.6%
覇王の大剣	物理	×	1.0×2回	0.5	○	0%	3%	400	×	0.02	20	2.4%
慈王の盾	物理	×	1.2	1.0	×	0%	3%	450	○	0.2	200	2.9%
鬼王の枉駕	物理	×	1.0	3.0	○	0%	3%	400	×	0.6	600	3.6%
聖王の杖	物理	×	1.2	1.0	×	0%	3%	400	×	0.2	200	2.4%
神凪の逆鉾	物理	×	1.2	1.0	×	0%	3%	400	×	0.4	400	4.1%
残像	物理	×	0.6×3回	1.0	×	0%	3%	30	×	0	0	0%
闘王の刀	物理	×	1.2	1.0	×	0%	3%	400	×	0.2	200	2.9%
父王の剣	物理	×	1.2	1.0	×	0%	3%	300	×	0.2	200	1.2%

※盾(慈王の盾を含む)による回避カウンターは、「別の武器で回避を行なう→すぐに盾を選んで◎ボタンを押す」という手順で行なえる
※1……ケルベロス選択中は実行できない
※2……ターゲットが近くにいないときは、基本的にこの攻撃をくり出す


片手剣(右上振り)


神凪の逆鉾

パリィ

操作 特定の攻撃をガードしたときに ◎

敵の攻撃を弾き返し、すかさず反撃に転じる。状況限定のアクションだが、威力が大きいうえに動作中は無敵になるので、敵の数が多いときや敵が強いときに役立つ。また、相手によってはパリィカウンターという独自の反撃を行なうことが可能(→P.145)。

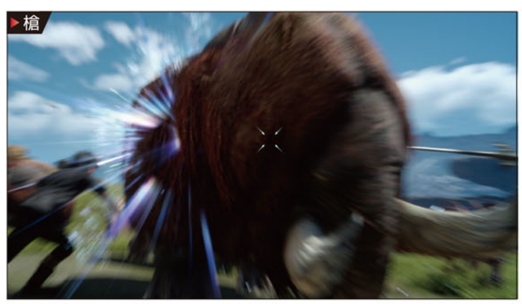


使う武器	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
				倍率	破壊	基本	対ダウン					
片手剣	物理	×	5.0	1.0	○	0%	3%	640	○	1.2	1200	0%
大剣	物理	×	4.0	1.0	○	0%	3%	640	○	1.6	1600	0%
槍	物理	×	4.0	1.0	○	0%	3%	640	○	0.8	800	0%
短剣	物理	×	4.0	1.0	○	0%	3%	640	○	0.6	600	0%
銃	物理	○[30m]	1.3×3回	1.0	○	0%	3%	160	○	0.2	200	0%
盾	物理	×	4.0	1.0	○	0%	3%	640	○	1.2	1200	0%
マシンナリィ	物理	○	4.0	1.0	○	0%	3%	640	○	0	0	0%
賢王の剣	物理	×	4.0	1.0	○	0%	3%	500	○	0.3	300	0%
修羅王の刃	物理	×	4.0	1.0	○	0%	3%	800	○	0	0	0%
飛王の弓	物理	○[25m]	4.0	1.0	○	0%	0%	500	○	0	0	0%
獅子王の双剣	物理	×	4.0	1.0	○	0%	3%	450	○	0	0	0%
夜叉王の刀剣	物理	×	4.0	1.0	○	0%	3%	600	○	0	0	0%
伏龍王の投剣	物理	○[40m]	4.0×2回	0.5	○	0%	3%	300	×	0.03	30	0%
覇王の大剣	物理	×	3.2	0.5	○	0%	3%	800	○	0.15	150	0%
慈王の盾	物理	×	4.0	1.0	○	0%	3%	800	○	0.15	150	0%
鬼王の枉駕	物理	×	1.0	3.0	○	0%	3%	700	○	0	0	0%
聖王の杖	物理	×	4.0	1.0	○	0%	3%	450	○	0	0	0%
神凪の逆鉾	物理	×	4.0	1.0	○	0%	3%	500	○	0	0	0%
闘王の刀	物理	×	4.0	1.0	○	0%	3%	500	○	0	0	0%
父王の剣	物理	×	4.0	1.0	○	0%	3%	550	○	0	0	0%

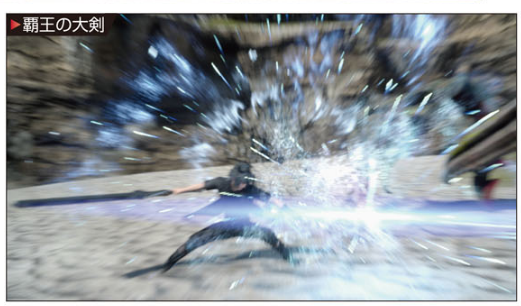
敵の攻撃を弾き返す動作のデータ

使う武器	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量
片手剣	0	0
大剣	0	0
槍	0	0
短剣	0	0
銃	0	0
盾	0	0
マシンナリィ	0	0
賢王の剣	0	0
修羅王の刃	0.9	900
飛王の弓	0.1	100
獅子王の双剣	0.3	300
夜叉王の刀剣	0.3	300
伏龍王の投剣	0	0
覇王の大剣	0	0
慈王の盾	0	0
鬼王の枉駕	0.9	900
聖王の杖	0.3	300
神凪の逆鉾	0.6	600
闘王の刀	0.3	300
父王の剣	0.3	300

▶槍



▶覇王の大剣



パリィリンク



操作 （片手剣、大剣、槍のいずれかでパリィを行なう）

パリィに成功したときにランダムで発動し、特定の仲間と力を合わせて強力な攻撃をくり出す（くわしい発動条件はP.51を参照）。ゲストメンバーとリンクすることもあり、とくにイリスとのパリィリンクはどの武器を使っていても発動する。

攻撃データ

※Aなどの記号は、それぞれのパリィリンクの解説文と対応

アクション	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
				倍率	破壊	基本	対ダウン					
A 攻撃(A)	物理	×	3.0	1.0	×	0%	3%	0	×	0.6	600	0
B 攻撃(B)	物理	×	3.0	1.0	○	0%	3%	1000	○	0.6	600	0
C 攻撃(C)	物理	×	0	0	×	0%	3%	1000	○	0.6	600	0

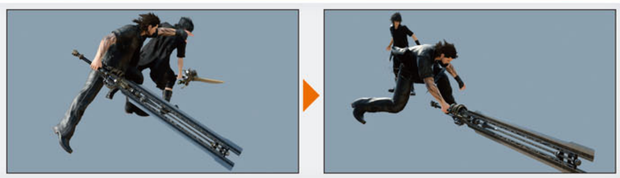
※仲間の攻撃ではコマンドゲージとファントムゲージがたまらない

ノクティスの武器が片手剣の場合

リンク グラディオラス

威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600

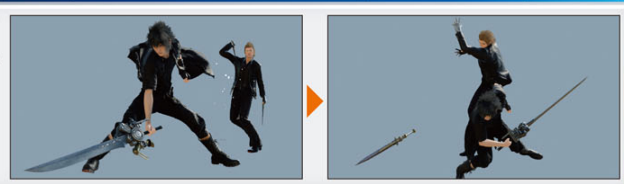
A ノクティスが片手剣を振り下ろす
▼
B ノクティスを押しのけたグラディオラスが大剣を振り下ろす



リンク イグニス

威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0×2回 ファントムゲージ蓄積量 600

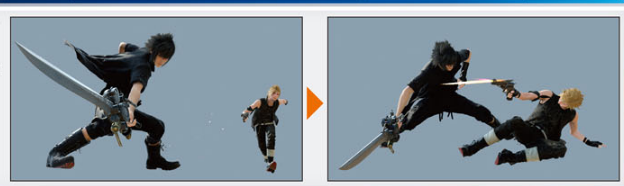
A ノクティスが片手剣を振り下ろす
▼
B イグニスが短剣を1本ずつ投げて2回攻撃する



リンク プロンプト

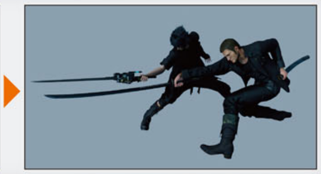
威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600

A ノクティスが片手剣を振り下ろす
▼
B スライディングで敵に接近したプロンプトが銃を撃つ



リンク	威力倍率	ファントムゲージ蓄積量
コル	ノクティス 3.0×2回 仲間 3.0	600×2回

A ノクティスが片手剣を振り下ろしてから正面に突き出す
▼
B ノクティスが片手剣を突き出すのと同時に、コルが刀を突き出す

リンク	威力倍率	ファントムゲージ蓄積量
アラネア	ノクティス 3.0 仲間 3.0	600

A ノクティスが片手剣を振り上げる
▼
B アラネアが槍を正面に突き出す




ノクティスの武器が大剣の場合

リンク	威力倍率	ファントムゲージ蓄積量
グラディオラス	ノクティス 3.0 仲間 3.0	600

A ノクティスが身をひねりながら大剣を振り下ろす
▼
B ノクティスの攻撃と同時に、グラディオラスが大剣を振り下ろす



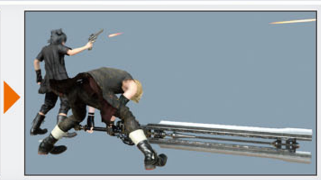

リンク	威力倍率	ファントムゲージ蓄積量
イグニス	ノクティス 3.0 仲間 3.0	600

A ノクティスが大剣を振り下ろす
▼
B イグニスが軽くジャンプして短剣を振り下ろし、落としたメガネをノクティスが拾って渡す



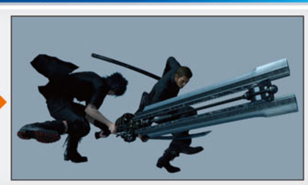

リンク	威力倍率	ファントムゲージ蓄積量
プロンプト	ノクティス 3.0 仲間 3.0	600

A ノクティスから借りた大剣をプロンプトが振り下ろす(※1)
▼
B プロンプトから借りた銃をノクティスが撃つ(※2)

リンク	威力倍率	ファントムゲージ蓄積量
コル	ノクティス 3.0 仲間 3.0	600

A ノクティスがジャンプして大剣を振り下ろす
▼
B ノクティスの攻撃と同時に、コルが刀を振り下ろす

※1……与えるダメージ量や各種ゲージの蓄積量は、ノクティスが攻撃したものとして決まる
※2……与えるダメージ量や各種ゲージの蓄積量は、プロンプトが攻撃したものとして決まる

次ページへつづく

パリィリンク：大剣（つづき）

リンク アラネア

威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600

A ノクティスが大剣を左に振る
↓
B アラネアが高くジャンプして、槍を下に向けたまま落下する

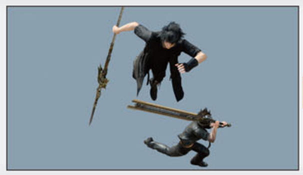
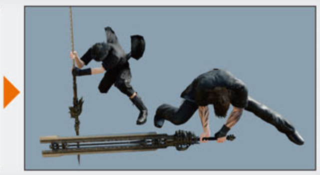



ノクティスの武器が槍の場合

リンク グラディオラス

威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600

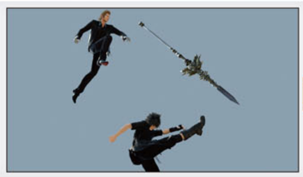
A グラディオラスが大剣を振り上げてノクティスを上空へ飛ばしたあと、敵めがけて大剣を振り下ろす
↓
B ノクティスが槍を下に向けたまま落下する

リンク イグニス

威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600

A ノクティスが槍を正面に突き出す
↓
B イグニスが高くジャンプして、ノクティスから受け取った槍を下に向けたまま落下する(※1)




リンク プロンプト

威力倍率 ノクティス 0+3.0 仲間 3.0×2回 ファントムゲージ蓄積量 600×2回

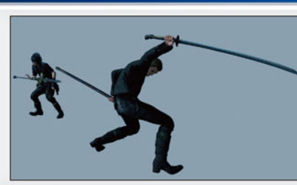
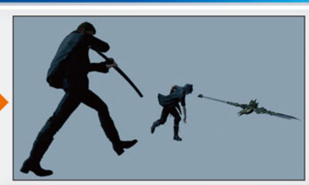
C ノクティスが槍で突いて敵をストップ状態にする(※2)
↓
A 敵に刺さっている槍をプロンプトが右足で押しこむ(※1)
↓
B プロンプトが銃を2回撃つ




リンク コル

威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0×2回 ファントムゲージ蓄積量 600

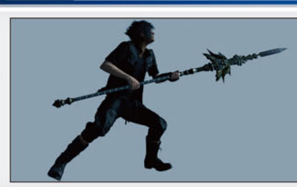
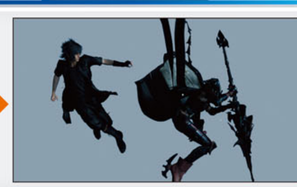
A コルが刀を2回振って攻撃する
↓
B ノクティスが槍を正面に投げて突き刺す

リンク アラネア

威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600

A ノクティスが槍を正面に突き出す
↓
B アラネアが高くジャンプして、槍を下に向けたまま落下する

※1……与えるダメージ量や各種ゲージの蓄積量は、ノクティスが攻撃したものとして決まる
※2……耐性が「無効」以外の相手には確実に発生する。持続時間は5秒

ノクティスの武器を問わずに発動可能

リンク イリス	威力倍率 ノクティス 0	仲間 3.0	ファントムゲージ蓄積量 0

B イリスがモーグリぬいぐるみを投げて敵にぶつける





上級者のための
ULTIMANIA COLUMN パリィリンクのしやすさは仲間ごとに異なる

パリィリンクを発動させるには、ノクティスと仲間が下記の条件を満たす必要がある。さらに、誰とリンクするかは下の図の流れで決まるのだ。グラディオラス、イグニス、プロンプトの全員が下記の条件を満たしている場合、リンクする確率は3人ともほぼ同じだが、一部の仲間がリンクの条件を満たせないことはわりと多く、実際のリンクのしやすさはプロンプト>イグニス>グラディオラスの順になる傾向が強い。

パリィリンクの発動条件

以下の条件をすべて満たす必要がある

- ノクティスが、片手剣、大剣、槍のいずれかでパリィを行なう(イリスとのパリィリンクはどの武器でも発動可能)
- ノクティスが障害物から離れた場所にいる(右の表を参照)
- リンクする相手がノクティスの近くにいて(右の表を参照)、行動を制限されていない(敵の攻撃でひるんでおらず、戦闘不能、ピンチ、混乱、トード、石化、ストップ状態が発生していない)

リンクする相手ごとの発動条件のちがい

リンクする相手	ノクティスと障害物とのおおよその距離	リンクする相手とノクティスとの距離(※3)
グラディオラス	4m以上(※4)	10m以内
イグニス	3m以上	10m以内
プロンプト	4m以上	10m以内
コル	5m以上	30m以内
イリス	1.5m以上	30m以内
アラネア	3m以上	30m以内

※3……友情のミサンガを装備している相手とは、こちらに近づけない状況をのぞけばどの距離でもリンク可能になる
※4……ノクティスの武器が槍のときは「7m以上」

パリィリンクの相手が決まるまでの流れ

ゲストメンバーとのパリィリンクが発動するかどうかが決まる

- イリスとは上記の条件を満たしていれば100%の確率で発動する
- コルやアラネアとは上記の条件を満たしていれば75%の確率で発動するが、発動後は65秒が経過するまで同じ攻撃方法のパリィリンクが発動しなくなる。また、ロード画面(右下に「NOW LOADING」と表示される画面)が閉じてから33～65秒が過ぎるまではどのパリィリンクも発動しない

↓ ゲストメンバーとのパリィリンクが発動しなかった

グラディオラス、イグニス、プロンプトとのパリィリンクが発動するかどうかが下記の確率で決まる

リンクの発動条件を満たしている仲間	それぞれの仲間との発動確率			リンクが発動しない確率
	グラディオラス	イグニス	プロンプト	
3人全員	33%	33.5%	33.5%	0%
グラディオラスとイグニス	33%	33.5%	――	33.5%
グラディオラスとプロンプト	33%	――	67%	0%
イグニスとプロンプト	――	50%	50%	0%
グラディオラスのみ	33%	――	――	67%
イグニスのみ	――	50%	――	50%
プロンプトのみ	――	――	100%	0%

バックアタックリンク



操作 （敵の背後から「バックアタック可能な通常攻撃」を仕掛ける）

バックアタックが発生する攻撃をくり出す瞬間に発動し、仲間と一緒に専用の攻撃を仕掛ける（くわしい発動条件はP.58を参照）。サブ武器の有無やクリティカルヒットの発生で動作が変わるほか、チョコボとリンクできるなど、パリィリンクよりも種類が豊富だ。

攻撃データ

※Aなどの記号は、それぞれのパリィリンクの解説文と対応

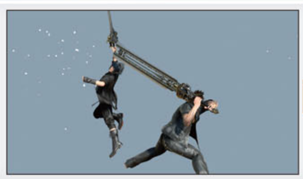
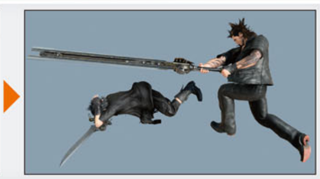
アクション	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量
				倍率	破壊	基本	対ダウン				
A攻撃(A)	物理	×	3.0	1.0	×	0%	3%	0	×	0.6	600
B攻撃(B)	物理	×	3.0	1.0	○	0%	3%	1000	○	0.6	600
C攻撃(C)	物理	×	1.5	1.0	×	0%	3%	400	×	0	0
D攻撃(D)	物理	×	0.75×3回	1.0	×	×	×	400	×	0	0
E攻撃(E)	物理	×	2.0	1.0	×	0%	3%	1000	○	0	0
Fポーション	割合	×	最大HPの50%	0	×	0%	0%	0	×	0	0

※仲間の攻撃ではコマンドゲージとファントムゲージがたまらない

ノクティスの武器が片手剣の場合

リンク グラディオラス攻撃① 大剣 威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600

Aノクティスがジャンプしながら片手剣を振り上げる
▼
Bグラディオラスが大剣を左に振り、ノクティスは伏せてそれをかわす

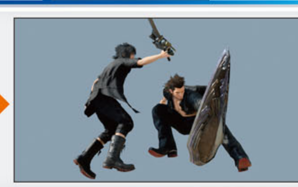
リンク グラディオラス攻撃② 大剣 威力倍率 ノクティス 3.0×2回 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600×2回

Aノクティスが片手剣を振り下ろす
▼
Bノクティスの腕をつかんで持ち上げたグラディオラスが大剣を振り下ろす
▼
Bノクティスが落下しながら片手剣を振り下ろす




リンク グラディオラス攻撃③ 盾 威力倍率 ノクティス 3.0×2回 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600×2回

Aノクティスが片手剣を上下に振って2回攻撃する
▼
Bノクティスを踏み台にしてジャンプしたグラディオラスが盾を振り下ろす

リンク イグニス攻撃① 短剣

威力倍率 ノクティス	仲間	ファントムゲージ蓄積量
3.0	3.0	600

A ノクティスが片手剣を振り下ろしたあと側転で敵から離れる

B イグニスが側転で敵に接近して短剣を振り上げる




リンク イグニス攻撃② 短剣

威力倍率 ノクティス	仲間	ファントムゲージ蓄積量
3.0	3.0	600

A ノクティスが敵の向こう側までダッシュしながら片手剣を右に払う

B ノクティスの攻撃と同時に、イグニスが短剣で攻撃する




リンク イグニス攻撃③ 槍

威力倍率 ノクティス	仲間	ファントムゲージ蓄積量
3.0	3.0	600

A ノクティスが宙返りをしてから片手剣を振り下ろす

B ノクティスの攻撃と同時に、イグニスが槍を振り下ろす

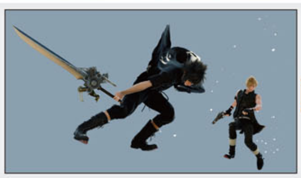



リンク プロンプト攻撃① 銃

威力倍率 ノクティス	仲間	ファントムゲージ蓄積量
3.0	3.0×3回	600

A ノクティスが片手剣を振り下ろす

B プロンプトが腰を落として銃を3回撃つ

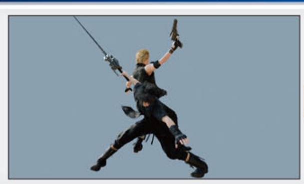
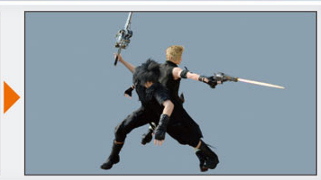



リンク プロンプト攻撃② 銃

威力倍率 ノクティス	仲間	ファントムゲージ蓄積量
3.0×3回	3.0×3回	600×3回

A ノクティスが片手剣で3回攻撃する

B ノクティスの攻撃の合間に、プロンプトが銃を3回撃つ

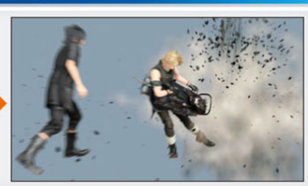



リンク プロンプト攻撃③ マシンナリィ

威力倍率 ノクティス	仲間	ファントムゲージ蓄積量
3.0	3.0	600

A ノクティスが片手剣を振り下ろす

B プロンプトがマシンナリィを撃ち、その反動で吹き飛ばされたところをノクティスが受け止める

次ページへつづく

INDEX

バックアタックリンク：片手剣(つづき)

リンク コル

威力倍率 ノクティス 3.0×3回 仲間 3.0×4回 ファントムゲージ蓄積量 600×3回

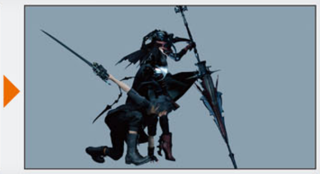
A コルが刀を振り下ろしたあとノクティスに刀を渡す
▼
A ノクティスが片手剣と刀で2回ずつ攻撃する(※1)
▼
B ノクティスが片手剣と刀を同時に振り下ろす(※1)




リンク アラネア

威力倍率 ノクティス 3.0×2回 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600×2回

A ノクティスが片手剣を振り下ろして右に払う
▼
B アラネアが高くジャンプして槍を下に突き刺す

ノクティスの武器が大剣の場合

リンク グラディオラス攻撃① 大剣

威力倍率 ノクティス 3.0×2回 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600×2回

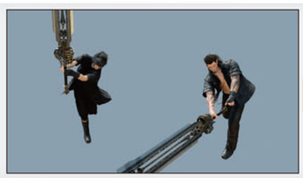
A ノクティスが大剣を左に払ったあとグラディオラスに大剣を渡す
▼
B グラディオラスが高くジャンプして2本の大剣を振り下ろす(※2)




リンク グラディオラス攻撃② 大剣

威力倍率 ノクティス 3.0×2回 仲間 3.0×2回 ファントムゲージ蓄積量 600×2回

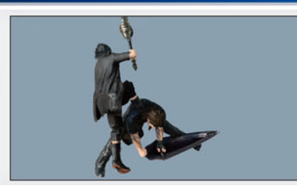
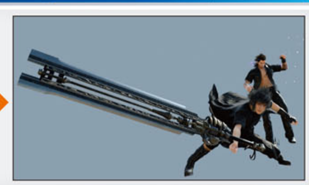
A ノクティスが大剣を上下に振る
▼
B ノクティスの攻撃と同時に、グラディオラスが大剣を上下に振る




リンク グラディオラス攻撃③ 盾

威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600

B グラディオラスが盾を振り下ろす
▼
A グラディオラスの背中を踏み台にしてジャンプしたノクティスが大剣を振り下ろす

リンク イグニス攻撃① 短剣

威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600

A ノクティスが大剣を振り下ろす
▼
B 前かがみになったノクティスと背中を合わせて乗り越えたイグニスが短剣を振り下ろす




※1……このバックアタックリンクのあいだ、ノクティスが使う片手剣の攻撃力は136(コルのメイン武器と同じ)になる。また、コルから受け取った刀の攻撃で与えるダメージ量や各種ゲージの蓄積量は、コルが攻撃したものとして決まる
※2……ノクティスから受け取った大剣の攻撃で与えるダメージ量や各種ゲージの蓄積量は、ノクティスが攻撃したものとして決まる

リンク イグニス攻撃② 短剣

威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600

A イグニスがスライディングで敵に接近してから短剣を振り上げる
▼
B ノクティスがスライディングで敵に近づきながら大剣を右に振る




リンク イグニス攻撃③ 槍

威力倍率 ノクティス 3.0×2回 仲間 3.0×4回 ファントムゲージ蓄積量 600×2回

A ノクティスが大剣を2回振りまわす
▼
B ノクティスの攻撃の合間に、イグニスが槍を上下左右に振って4回攻撃する




リンク プロンプト攻撃① 銃

威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600

A ノクティスが大剣を振り下ろす
▼
B プロンプトが狙いを定めて銃を撃つ




リンク プロンプト攻撃② 銃

威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0×2回 ファントムゲージ蓄積量 600

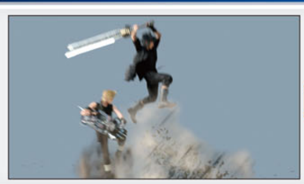
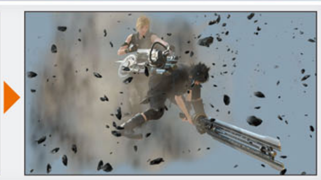
A ノクティスが頭上で拍手をしてから大剣を振り下ろす
▼
B ノクティスの大剣に乗っかったプロンプトが銃を2発撃つ




リンク プロンプト攻撃③ マシンナリィ

威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600

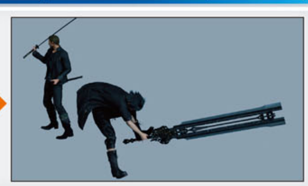
A ノクティスが頭上に投げた大剣を空中でつかんで振り下ろす
▼
B ノクティスの攻撃と同時に、プロンプトがマシンナリィを撃つ

リンク コル

威力倍率 ノクティス 3.0×2回 仲間 3.0×5回 ファントムゲージ蓄積量 600×2回

A ノクティスが大剣を振り上げる
▼
A コルが刀ですばやく5回攻撃する
▼
B ノクティスが大剣を振り下ろす

次ページへつづく

バックアタックリンク：大剣(つづき)

リンク アラネア

威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600

A ノクティスがジャンプして大剣を振り下ろす

▼

B アラネアが高くジャンプして、ノクティスの攻撃と同時に急降下攻撃を仕掛ける



ノクティスの武器が槍の場合

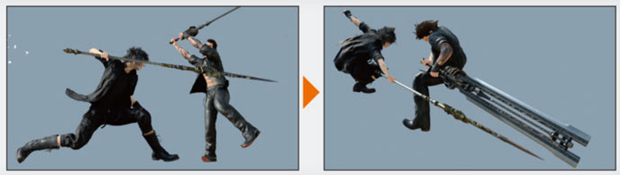
リンク グラディオラス攻撃① 大剣

威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600

A ノクティスが側転で後退したあと槍を突き出す

▼

B ノクティスの攻撃と同時に、グラディオラスが逆手に持った大剣を突き出す



リンク グラディオラス攻撃② 大剣

威力倍率 ノクティス 3.0×2回 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600×2回

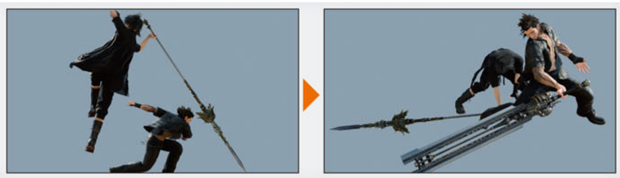
A 槍を構えているノクティスをグラディオラスが横に振りまわし、そのまま投げ飛ばす

▼

B ノクティスが着地しながら槍を振り下ろす

▼

B グラディオラスが大剣を振り下ろす



リンク グラディオラス攻撃③ 盾

威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0 ファントムゲージ蓄積量 600

A ノクティスが槍を正面に突き出す

▼

B グラディオラスがノクティスを持ち上げて、構えた槍ごと振り下ろす



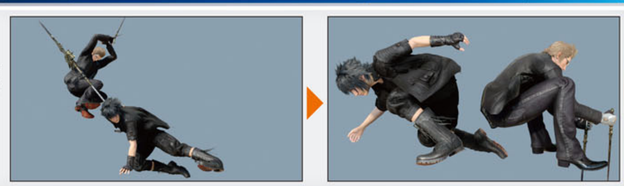
リンク イグニス攻撃① 短剣

威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0×2回 ファントムゲージ蓄積量 600

A ノクティスが槍を右に払う

▼

B イグニスがノクティスの頭上を飛び越えながら2本の短剣を同時に振り下ろす



リンク イグニス攻撃② 短剣

威力倍率 ノクティス 3.0 仲間 3.0×5回 ファントムゲージ蓄積量 600

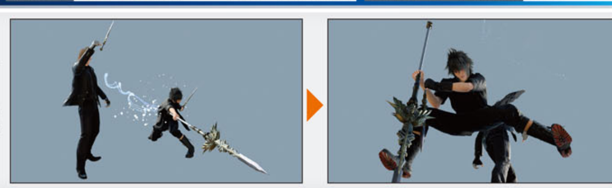
A イグニスが短剣で5回攻撃する

▼

B ノクティスが槍を正面に突き出す

▼

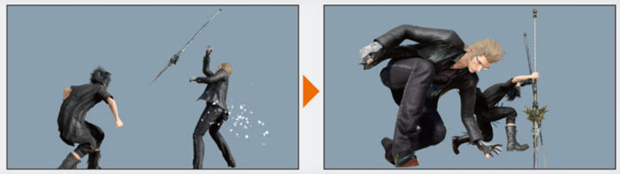
B ノクティスが頭上に投げた槍を空中でつかみ、槍を下に向けたまま落下する



リンク イグニス攻撃③ 槍

威力倍率	ノクティス 3.0×2回	仲間 0	ファントムゲージ蓄積量	600×2回

AB イグニスが空中に投げた槍をノクティスが受け取り、2本の槍を下に向けたまま落下する(※1)



リンク プロンプト攻撃① 銃

威力倍率	ノクティス 3.0	仲間 3.0	ファントムゲージ蓄積量	600

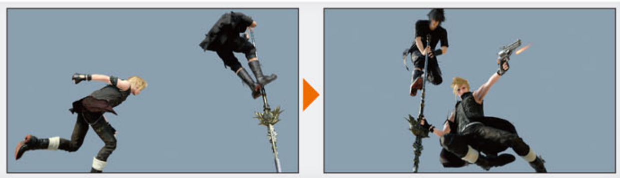
A ノクティスが槍を正面に投げる
▼
B プロンプトがノクティスの背中を乗り越えながら銃を撃つ



リンク プロンプト攻撃② 銃

威力倍率	ノクティス 3.0	仲間 3.0	ファントムゲージ蓄積量	600

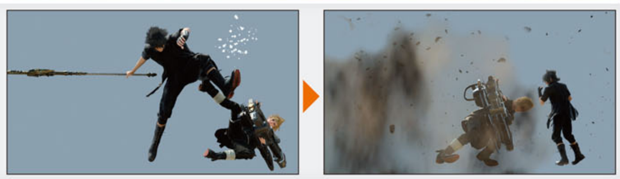
A ノクティスが槍を下に向けたまま上空から落下する
▼
B プロンプトが槍を軸にして回転しながら銃を撃つ



リンク プロンプト攻撃③ マシンナリィ

威力倍率	ノクティス 3.0	仲間 3.0	ファントムゲージ蓄積量	600

A ノクティスが槍を正面に投げる
▼
B ノクティスの下をくぐり抜けたプロンプトがマシンナリィを撃つ



リンク コル

威力倍率	ノクティス 3.0	仲間 3.0	ファントムゲージ蓄積量	600

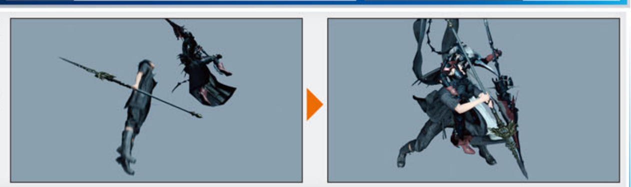
A ノクティスがダッシュして槍を突き出す
▼
B ノクティスの攻撃と同時に、コルがダッシュして刀を右に払う



リンク アラネア

威力倍率	ノクティス 3.0	仲間 3.0	ファントムゲージ蓄積量	600

A アラネアが高くジャンプして槍を下に向けたまま落下する
▼
B あとからジャンプしたノクティスが、アラネアの攻撃と同時に槍を下に向けたまま落下する



※1……イグニスから受け取った槍の攻撃で与えるダメージ量や各種ゲージの蓄積量は、イグニスが攻撃したものとして決まる

ノクティスの武器を問わずに発動可能

リンク イリス(相手が帝国兵)	威力倍率	ノクティス 3.0	仲間 0	ファントムゲージ蓄積量	600

B イリスが押さえつけた敵めがけて、ノクティスがまわし蹴りを仕掛ける




リンク イリス(相手が帝国兵以外)	威力倍率	ノクティス 3.0	仲間 最大HPの50%	ファントムゲージ蓄積量	0

A ノクティスが敵をなぐって拳を傷める(ダメージは受けない)
▼
F イリスがポーションを使ってノクティスを回復する




リンク チョコボ(※1)	威力倍率	ノクティス 1.5+2.0(※2)	仲間 0.75×3回(※3)	ファントムゲージ蓄積量	0

C ノクティスが長剣を正面に突き出す
▼
D チョコボがクチバシで3回攻撃する
▼
E チョコボに乗ったノクティスが長剣で攻撃する




※1……チョコボのレベルが10まで上がると、バックアタックリンク(チョコボ de リンク)が発動可能になる
※2……ノクティスが攻撃力194の片手剣を使ったものとしてダメージ量が決まる(発動前に使っていた武器の攻撃力は影響しなくなる)
※3……相手の武器耐性は、槍のものが影響する

上級者のための
ULTIMANIA COLUMN
バックアタックリンクの発動には多くの条件が必要

バックアタックリンクは、参考1の条件を満たしたときに発動する。基本的な仕組みはパリィリンクと似ているが、ノクティスの武器やリンク時の攻撃方法によっても発動のしやすさが変わるのが特徴。特定のバックアタックリンクを多く発動させたい場合は、その確率が高くなる武器をノクティスに使わせよう。

参考1 バックアタックリンクの発動条件

以下の条件をすべて満たす必要がある

- ノクティスが、片手剣、大剣、槍のいずれかでバックアタックを行なう(イリスやチョコボとのバックアタックリンクはどの武器でも発動可能)
- ノクティスとターゲットとの距離が5m以内
- ノクティスが障害物から離れた場所にいる(参考2を参照)
- リンクする相手がノクティスの近くにいて(参考2を参照)、行動を制限されていない(敵の攻撃でひるんでおらず、戦闘不能、ピンチ、混乱、トード、石化、ストップ状態が発生していない)

※バックアタックリンクが発動してから10秒間は、すべてのバックアタックリンクが発動しなくなる

参考2 リンクする相手ごとの発動条件のちがい

※リンクする相手が、グラディオラス、イグニス、プロンプトの場合は、攻撃方法によっても発動条件が変わる(表内の攻撃①～③の数字はP.52～58のリストに対応)

リンクする相手		ノクティスと障害物との距離	リンクする相手とノクティスとの距離(※4)
グラディオラス、イグニス、プロンプト	攻撃①、攻撃③	2.5m以上	15m以内
	攻撃②	6.0m以上	8m以内
コル		2.5m以上	30m以内
イリス		2.5m以上	30m以内
アラネア		8.0m以上	30m以内
チョコボ		2.5m以上	制限なし(※5)

※4……友情のミサンガを装備している相手とは、こちらに近づけない状況をのぞけばどの距離でもリンク可能になる
※5……チョコボがバトルエリアの外側にいてもリンクできる

参考3 バックアタックリンクの相手と攻撃方法が決まるまでの流れ

※攻撃①～③の数字はP.52～58のリストに対応

チョコボとのバックアタックリンクが発動するかどうかが決まる

- レベルを10まで上げたチョコボを、チョコボの笛や『チョコダッシュ』で呼び出している場合に、参考1の条件を満たしていれば20%の確率で発動する
- ロード画面(※6)が閉じてから300～600秒が経過するまでは発動しない
- バックアタックリンクが発動したときは、600秒が経過するまでチョコボとのバックアタックリンクが発動しなくなる

↓ チョコボとのバックアタックリンクが発動しなかった

ゲストメンバーとのバックアタックリンクが発動するかどうかが決まる

- ロード画面(※6)が閉じてから右記の時間が経過するまでは発動しない
- バックアタックリンクが発動した相手とは、右記の時間が経過するまでは同じ攻撃方法のバックアタックリンクが発動しなくなる

リンクの発動条件を満たしているゲストメンバー	発動確率	ロード終了からの経過時間	前回のリンクからの経過時間
コル、アラネア	75%	43～85秒	85秒
イリス	50%	33～65秒	65秒

↓ ゲストメンバーとのバックアタックリンクが発動しなかった

グラディオラス、イグニス、プロンプトのいずれかが参考1の条件を満たしていれば、その仲間と攻撃②のバックアタックリンクが発動する

- リンクする相手は、ノクティスの武器に応じて右記の優先順位で決まる
- ロード画面(※6)が閉じてから23～45秒が経過するまでは攻撃②が発動しない
- 攻撃②が発動した相手とは、45秒が経過するまでは同じ攻撃方法のバックアタックリンクが発動しなくなる

ノクティスの武器	優先順位
片手剣	プロンプト>イグニス>グラディオラス
大剣	グラディオラス>プロンプト>イグニス
槍	イグニス>グラディオラス>プロンプト

↓ 攻撃②を発動できる仲間がいなかった

グラディオラス、イグニス、プロンプトと攻撃①か攻撃③のバックアタックリンクが発動するかどうかが決まる

- リンクする相手および攻撃方法は下記の確率で決まる
- サブ武器を装備していない仲間の攻撃③は発動確率が「0%」になる

リンクの発動条件を満たしている仲間	それぞれの仲間および攻撃方法ごとの発動確率						リンクが発動しない確率
	グラディオラス		イグニス		プロンプト		
	攻撃①	攻撃③	攻撃①	攻撃③	攻撃①	攻撃③	
▼ノクティスの武器が片手剣の場合							
3人全員	28%	2%	28%	8%	16%	18%	0%
グラディオラスとイグニス	34%	11%	33%	22%	—	—	0%
グラディオラスとプロンプト	42%	14%	—	—	16%	28%	0%
イグニスとプロンプト	—	—	28%	16%	16%	37%	3%
グラディオラスのみ	50%	50%	—	—	—	—	0%
イグニスのみ	—	—	33%	56%	—	—	11%
プロンプトのみ	—	—	—	—	16%	55%	29%
▼ノクティスの武器が大剣の場合							
3人全員	16%	18%	28%	2%	28%	8%	0%
グラディオラスとイグニス	16%	28%	42%	14%	—	—	0%
グラディオラスとプロンプト	16%	37%	—	—	28%	16%	3%
イグニスとプロンプト	—	—	34%	11%	33%	22%	0%
グラディオラスのみ	16%	55%	—	—	—	—	29%
イグニスのみ	—	—	50%	50%	—	—	0%
プロンプトのみ	—	—	—	—	33%	56%	11%
▼ノクティスの武器が槍の場合							
3人全員	28%	8%	16%	18%	28%	2%	0%
グラディオラスとイグニス	28%	16%	16%	37%	—	—	3%
グラディオラスとプロンプト	33%	22%	—	—	34%	11%	0%
イグニスとプロンプト	—	—	16%	28%	42%	14%	0%
グラディオラスのみ	33%	56%	—	—	—	—	11%
イグニスのみ	—	—	16%	55%	—	—	29%
プロンプトのみ	—	—	—	—	50%	50%	0%

※6……右下に「NOW LOADING」と表示される画面

ファントムソード召喚中のバトルアクション

※ファントムソード召喚中は、正面シフトが行なえないほか、回避やダメージシフトの動作中に◎ボタンを押しても回避カウンターが出ない(そのほかの特徴はP.172〜173を参照)

通常攻撃

操作 ◎ (◎連打か◎長押しで連続攻撃)

解説 攻撃の動作は地上と空中で共通。空中では、アビリティを覚えていなくても『エアステップ』が行なえる

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
					倍率	破壊	基本	対ダウン					
A 賢王の剣による攻撃	物理	×	×	1.2	1.5	○	0%	3%	100	×	0	0	0%
B 修羅王の刃による攻撃	物理	×	×	1.3	1.5	○	0%	3%	100	×	0	0	0%
C 獅子王の双剣による攻撃	物理	×	×	1.4	1.5	○	0%	3%	100	×	0	0	0%

攻撃の流れ

地上

START → ◎

A 片手剣正面突き(※1)



威力倍率 1.2 破壊 ダウン

→ ◎ →

B 右回転斧振りまわし



威力倍率 1.3 破壊 ダウン

→ ◎ →

連続攻撃の途中で行なえるアクション

左スティック+◎(※3)

↓

回転ジャンプ

威力倍率 0 破壊 ダウン

↓

空中

◎ボタンを押すたびに下記(前回と同じもの以外)のいずれかを行なう

C 合体剣正面突き



威力倍率 1.4 破壊 ダウン

A 片手剣正面突き

威力倍率 1.2 破壊 ダウン

B 右回転斧振りまわし

威力倍率 1.3 破壊 ダウン

回転ジャンプ(※2)

威力倍率 0 破壊 ダウン

↓

空中

空中

START → ◎ →

A 片手剣正面突き(※1)

➡エアステップ

威力倍率 1.2 破壊 ダウン

→ ◎ →

B 右回転斧振りまわし

威力倍率 1.3 破壊 ダウン

→ ◎ →

連続攻撃の途中で行なえるアクション

左スティック+◎(※3)

↓

エアステップ(※4)

威力倍率 0 破壊 ダウン

◎ボタンを押すたびに下記(前回と同じもの以外)のいずれかを行なう

A 片手剣正面突き

➡エアステップ

威力倍率 1.2 破壊 ダウン

B 右回転斧振りまわし

威力倍率 1.3 破壊 ダウン

C 合体剣正面突き

➡エアステップ

威力倍率 1.4 破壊 ダウン

エアステップ(※2/※4)

威力倍率 0 破壊 ダウン

※1……攻撃が当たるまでは◎ボタンで同じ動作をくり返せる　※2……左スティックを入力していない場合は、移動方向がランダムで決まる
※3……『右回転斧振りまわし』の動作中は行なえない。また、左スティックの入力方向以外へ移動することもある
※4……アビリティ『エアステップ』を覚えていなくても実行できるうえ、着地するまで何回でも行なえる

シフトブレイク

操作 △

解説 通常のシフトブレイクとちがい、ロックオン中でなくても使用できるといった独自の性質を持つ(→P.173)

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
					倍率	破壊	基本	対ダウン					
A 賢王の剣による攻撃	物理	×	×	1.5	1.0	×	0%	3%	500	×	0	0	0%
B 修羅王の刃による攻撃	物理	×	×	1.4	1.0	×	0%	3%	500	×	0	0	0%
C 獅子王の双剣による攻撃	物理	×	×	1.2	1.0	×	0%	3%	500	×	0	0	0%
D 夜叉王の刀剣による攻撃	物理	×	×	1.8	1.0	×	0%	3%	1000	○	0	0	0%

※A→B→C→D→A→B→Cの順に攻撃が当たる
※シフトブレイクの動作中は通常よりも攻撃力が低くなるので、同じ威力倍率のほかの攻撃よりも与えるダメージ量は少なくなる

パリィ

操作 特定の攻撃をガードしたときに ◎

解説 威力はほかの武器のパリィと同じくらいだが、攻撃を当ててもコマンドゲージやファントムゲージがたまらない

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
					倍率	破壊	基本	対ダウン					
パリィ	物理	×	×	4.0	1.0	○	0%	3%	500	○	0	0	0%


▶シフトブレイク


▶パリィ

王家の知識 状況によってはファントムソードが自動的に攻撃する

ファントムソード召喚中に通常攻撃やファントムリンクをくり出すと、攻撃の動作が終わるまで複数のファントムソードがターゲットめがけて自動的に飛んでいき、何度もダメージを与える。1回の攻撃動作中に飛んでいくファントムソードの数は、所持数に応じて増えるのだ。その攻撃のデータは以下のとおり。

自動的に飛んでいくファントムソードに共通するデータ

タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
			倍率	破壊	基本	対ダウン					
物理	×	×	1.0	×	0%	3%	200	×	0	0	0%

自動的に飛んでいくファントムソードの威力倍率

武器	威力倍率	武器	威力倍率	武器	威力倍率
賢王の剣	0.6	伏龍王の投剣	0.85	神凪の逆鉾	1.3
修羅王の刃	0.65	覇王の大剣	0.9	闘王の刀	1.5
飛王の弓	0.7	慈王の盾	1.0	父王の剣	1.8
獅子王の双剣	0.75	鬼王の枉駕	1.1		
夜叉王の刀剣	0.8	聖王の杖	1.2		

ファントムリンク



操作 ファントムソード召喚中に L1 + R1

召喚したファントムソードを使い、ノクティスと3人の仲間が何度も攻撃する(参加できない仲間がひとりでもいるときはノクティスだけで攻撃を行なう)。ファントムソードの所持数が多いほど攻撃回数が増えるが、ファントムゲージをすべて消費する点には注意。

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
					倍率	破壊	基本	対ダウン					
パーティ全員で攻撃	物理	×	×	1回ごとに2.0	1.0	×	0%	3%	100	×	0	0	0%
父王の剣から飛ばす武器	物理	×	×	0.5×3回	1.0	×	0%	3%	250	×	0	0	0%
ノクティスひとりで攻撃	物理	×	×	5.0×5回(※1)	1.0	×	0%	3%	100	×	0	0	0%

※1……2撃目に通常とは威力の異なる攻撃をくり出すことがある









王家の知識 ファントムリンクで使う武器とキャラクターの対応

パーティ全員によるファントムリンクが発動すると、それぞれのメンバーが召喚中のファントムソードを1種類ずつ使って攻撃する。このときに誰がどのファントムソードを使うかは、左下のように対応しているのだ。ちなみに、ファントムリンクで与えるダメージ量は、攻撃した者のパラメータをもとに決まる。

各キャラクターが使う武器

キャラクター	使う武器
ノクティス	飛王の弓、夜叉王の刀剣、神凪の逆鉾、父王の剣
グラディオラス	修羅王の刃、覇王の大剣、慈王の盾
イグニス	獅子王の双剣、鬼王の枉駕、闘王の刀
プロンプト	賢王の剣、伏龍王の投剣、聖王の杖



⬆神凪の一族の証である神凪の逆鉾と、レギスの形見である父王の剣は、ノクティスが手にして使う。

光耀の指輪選択中のバトルアクション(リング魔法)

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量	HP消費量
デス	魔法	×	×	0	0	×	×	×	0	×	0	0	0%
操作: ロックオン中かつ地上で○長押し	効果: ○ボタンを押しているあいだ、MPを少しずつ消費しながらターゲットの「デス耐性」を減らし、デス耐性がゼロになった敵を倒す。それと同時にノクティスのHPが最大値(減っていないときの値)の50%回復する 補足: ▶『デス』の実行中はその場から動けなくなるほか、MPを1秒あたり最大値の5%のペースで消費する ▶『デス』を受けている敵は、動作速度が半分になってゆっくり行動する ▶デス耐性を減らすペースは、1秒あたり「ノクティスの魔力÷10+1」(小数点以下切り捨て。上限は50) ▶『デス』を受けていない敵は、デス耐性が1秒あたり10のペースで回復する(初期値よりも高くはならない) ▶デス耐性が減っている敵は、専用のマーク(→P.185)がつくほか、耐性の減り具合に応じて身体がしぼむ												
ホーリー	魔法	×	×	0.5	1.0	×	×	×	1000	×	0	0	0%
操作: □ボタン	効果: 敵の攻撃を回避をすると、光属性の攻撃を自動的に放って周囲の敵にダメージを与える 補足: ▶□ボタンを押しているあいだは、MPを1秒あたり最大値の10%のペースで消費する ▶攻撃が当たったかどうかに関係なく、動作の終わりぎわに自分のMPが最大値の10%回復する												
オルタナ	魔法	×	×	0	0	×	×	×	0	×	0	0	0%
操作: ロックオン中に△長押し	効果: △ボタンを3秒間押しつづけるとターゲットの頭上に次元の裂け目を生み出し、その周囲にいる敵を一撃で倒す 補足: ▶MPが満タンのときのみ使用でき、攻撃時にMPを残りゼロになるまで消費する(MPバーストは起こらない) ▶「相手のオルタナ耐性÷255×100(%)」の確率で無効になる												











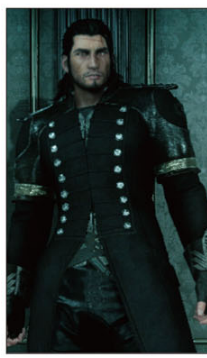


メインメンバー 2

グラディオラス
Gladiolus






◀10年後の姿

最大HP、力、体力の高さが、ほかのメインメンバーを圧倒している。さらに、大剣と盾による攻防一体の戦いが得意で、ノクティスの戦いを各所でサポートしてくれるはずだ。サバイバルのスキルによって、バトル勝利時にアイテムを拾ってくることでもパーティに貢献してくれる。

グラディオラス 基本能力

魔力以外のパラメータが高め。ほかの仲間より敵の攻撃でひるみにくいのも長所だ(→P.152)。

初期パラメータ

※[ ]内は初期装備を含めた値

レベル	1	力	27
最大HP	534[704]	体力	40
最大MP	――	魔力	7
攻撃力	27[75]	精神	36
防御力	40	耐性	パラメータダウン50%

初期装備

コマンド	テンペスト(Lvl.1)
メイン武器	トゥハンドソード
サブ武器	(なし)
アクセサリー	(なし)
衣装	王都警護隊の戦闘服

装備できる武器

メイン武器	大剣
サブ武器	盾、エレメント魔法

好物

料理	効果
荒野のハンター流串焼き	最大HP+200、力+40
開拓者のこってり串揚げ	最大HP+500、クリティカル率(%)+30
天然トラウトのあぶり串	最大HP+800
特選ガルラステーキ	最大HP+500、スタミナが減らなくなる
六々魚の刺身盛り	最大HP+1500、力+100、毒状態の発生を防ぐ
カップヌードル	最大HP+300、力+30(※1)

※1……サブクエスト 083『極上を求めて -最上級の肉-』、084『極上を求めて -最大級の卵-』、085『極上を求めて -最高級の海老-』のいずれかをクリアしたあとは「最大HP+500、力+80、獲得経験値+20%」

好物を食べたときの追加効果	● 使用したコマンドがかならずクリティカル版になる ● コマンド使用時に成長ゲージのたまる量が2倍になる

グラディオラス 衣装

衣装の約半分がノクティスのものとはちがう種類。耐熱防護服は、特定のメインクエストで装備する。

王都警護隊の戦闘服



カジュアルスタイル



王の剣の衣装



王都警護隊の戦闘服【ジャケットOFF】



カジュアルスタイル【ジャケットOFF】



王の剣の衣装【ジャケットOFF】



耐熱防護服



衣装の効果

※衣装の入手方法はP.225を参照

名前	パラメータの変化					左記以外の効果
	最大HP	力	体力	魔力	精神	
王都警護隊の戦闘服	+20%	――	――	――	――	――
王都警護隊の戦闘服【ジャケットOFF】	――	+20%	――	+20%	――	――
カジュアルスタイル	――	――	――	――	――	攻撃力ダウン、魔力ダウン、燃焼、凍結、感電状態の発生を防ぐ
カジュアルスタイル【ジャケットOFF】	――	――	――	――	――	クリティカル率(%)+20
王の剣の衣装	――	――	+30%	――	+30%	――
王の剣の衣装【ジャケットOFF】	――	――	――	――	――	HPの回復速度+75%
耐熱防護服	+20%	――	――	――	――	炎属性のダメージと燃焼状態の発生を防ぐ

グラディオラス レベルごとのパラメータ

最大HPと力はレベル30前後から、体力と精神はレベル40前後から急激に伸びはじめる。

レベル	必要な経験値(累計)	最大HP	力	体力	魔力	精神	レベル	必要な経験値(累計)	最大HP	力	体力	魔力	精神
1	0	534	27	40	7	36	51	373791	3959	230	149	34	85
2	99	542	27	41	8	37	52	396726	4070	240	156	35	89
3	264	552	28	43	9	38	53	420618	4179	248	164	35	93
4	528	562	28	44	10	39	54	445566	4286	258	171	35	96
5	924	574	30	45	11	39	55	471603	4391	266	179	36	100
6	1386	588	31	46	12	40	56	498696	4494	273	186	36	102
7	2013	602	32	48	12	41	57	526911	4595	280	192	36	105
8	2772	617	34	49	13	41	58	556248	4694	288	198	36	107
9	3663	632	36	50	14	42	59	586806	4791	295	204	37	111
10	4686	648	37	51	14	43	60	618585	4886	303	210	37	114
11	5907	666	39	53	15	43	61	651585	4979	312	215	38	114
12	7293	685	40	54	16	44	62	685839	5070	320	220	38	118
13	8877	705	42	55	16	45	63	721380	5159	328	225	38	121
14	10692	728	44	56	17	45	64	758307	5246	336	230	39	123
15	12705	753	45	58	17	46	65	796587	5331	340	234	39	125
16	14949	778	48	59	18	46	66	836286	5414	345	238	40	128
17	17424	803	49	60	19	47	67	877404	5495	349	242	40	131
18	20163	833	51	62	20	47	68	920007	5574	352	245	40	132
19	23199	867	52	63	20	48	69	964128	5651	356	248	40	136
20	26499	901	55	64	20	48	70	1009734	5726	360	251	40	138
21	30129	938	56	65	21	49	71	1056924	5799	362	253	41	138
22	34056	979	58	67	21	49	72	1105698	5870	366	255	41	139
23	38346	1023	61	68	22	50	73	1156155	5938	369	257	42	142
24	42966	1068	63	69	23	50	74	1208295	6003	373	259	42	143
25	47982	1119	67	70	23	50	75	1262151	6065	375	261	42	144
26	53361	1173	69	72	24	51	76	1317723	6123	376	262	43	145
27	59169	1230	73	73	24	51	77	1375077	6178	379	263	43	146
28	65406	1295	76	74	24	52	78	1434312	6230	380	264	44	147
29	72072	1363	80	75	25	52	79	1495395	6275	382	265	44	147
30	79200	1435	84	77	25	53	80	1558359	6315	384	266	44	148
31	86856	1513	88	78	26	53	81	1623270	6353	386	267	44	151
32	94974	1598	92	79	26	53	82	1690161	6387	387	268	44	151
33	103620	1693	97	80	27	54	83	1758999	6420	390	269	44	151
34	112827	1792	102	82	27	54	84	1829916	6452	391	270	45	153
35	122562	1899	108	83	28	55	85	1902978	6483	393	271	45	154
36	132891	2014	112	84	28	55	86	1978185	6513	394	272	45	154
37	143847	2138	118	85	28	55	87	2055537	6542	397	273	46	155
38	155430	2270	124	87	29	56	88	2135133	6570	398	274	46	155
39	167640	2416	132	88	29	56	89	2217006	6597	400	275	47	157
40	180543	2561	139	91	30	56	90	2301123	6623	402	276	47	158
41	194106	2703	146	95	30	59	91	2387616	6648	404	277	47	158
42	208428	2842	154	99	31	60	92	2476485	6672	405	278	48	159
43	223476	2978	163	104	31	64	93	2567796	6695	408	279	48	162
44	239316	3111	172	108	32	65	94	2661582	6717	409	280	48	162
45	255948	3241	180	112	32	67	95	2757876	6738	411	281	48	162
46	273405	3368	187	117	32	70	96	2856585	6758	412	282	48	162
47	291654	3492	195	123	32	73	97	2957670	6777	415	283	49	165
48	310827	3613	204	129	33	76	98	3061087	6795	416	284	49	165
49	330891	3731	212	135	33	79	99	3166786	6812	418	285	49	166
50	351879	3846	220	142	34	82							

グラディオラス 利用できるアビリティ

ほかの仲間とちがい、スキルを強化するには別のアビリティを先に習得する必要がある。

名前	必要AP
▼アクション系	
ガードMP消費ダウン	8
├ガードMP消費ダウン＋	32
└ノクティスMPアップ	99
コンボアップ	10
├シフトブレイク強化	24
├シフトブレイク強化＋	52
│└零距離シフトブレイク	333
└シフトブレイクでシガイクラッシュ可能	24
└バックアタックダメージ強化	28
└バックアタックダメージ強化＋	64
ジャストガード	16
├ジャストガードでMP回復	32
│└ダメージシフト	333
└シフトデコイ	48
└バーストアタック	64
エアステップ	6
├空中回避	16
│└エアステップコンボ	52
│　└無限エアステップ	333
└シフトレイド	28
└空中攻撃でMP回復	52
▼仲間コマンド系	
攻撃でコマンドゲージ増加	48
└ダメージでコマンドゲージ増加	99
└コマンド増加速度アップ	333
ドーンブレイカー	8
├サイクロン	18
└ロイヤルガード	18
└ライジングインパルス	72
└コマンド限界突破【グラディオラス】	999
ギャザリング	8
├ラウンドアサルト	18
└エンハンス	18
└賢者の炎	72
└コマンド限界突破【イグニス】	999
スターシェル	8
├ブラスター	18
└コンダクター	18
└トリガーハッピー	72
└コマンド限界突破【プロンプト】	999

名前	必要AP
▼チーム系	
リンクアタック強化	8
├リンクアタック強化＋	32
│└クリティカルリンク	333
│　└リンクアタック限界突破	999
└フェイタルアタック	16
└フェイタルアタック＋	99
見切る	6
├ファストブレイク	18
│└ダッシュガード	64
└シンクガード	24
└シンクガード強化	99
アナライズ	6
├竜剣	18
│└隠しアイテム	99
└シンクラッシュ	24
└シンクラッシュ強化	64
スターターピストル	6
├閃光撃ち	18
│└バレットファン	64
└シンクレイド	24
└シンクレイド強化	99
▼回復系	
プロテスリカバー	20
├リベンジリカバー	48
└マイティリカバー	48
└フルリカバー	99
ぶらさがり中のHP回復速度アップ	12
└スタミナアップ	24
└スタミナアップ＋	99
カバー回復率アップ	10
├応急処置【グラディオラス】	24
│└応急処置＋【グラディオラス】	99
│　└応急処置＋＋【グラディオラス】	333
├応急処置【イグニス】	24
│└応急処置＋【イグニス】	99
│　└応急処置＋＋【イグニス】	333
└応急処置【プロンプト】	24
└応急処置＋【プロンプト】	99
└応急処置＋＋【プロンプト】	333
▼パラメータ系	
HP全員アップ	10
├HP全員アップ＋	99
│└HP全員アップ＋＋	333
├力全員アップ	99
├体力全員アップ	99
└精神全員アップ	99
アクセサリースロット＋【ノクティス】	16
├アクセサリースロット＋＋【ノクティス】	333
├アクセサリースロット＋【グラディオラス】	16
│└アクセサリースロット＋＋【グラディオラス】	333
├アクセサリースロット＋【イグニス】	16
│└アクセサリースロット＋＋【イグニス】	333
└アクセサリースロット＋【プロンプト】	16
└アクセサリースロット＋＋【プロンプト】	333

名前	必要AP
▼魔法系	
エレメント吸収効率アップ	24
├エレメント吸収効率アップ＋	72
│├エレメント吸収効率アップ＋＋	99
│└エレメント吸収確率アップ	48
└魔力全員アップ	48
└魔力全員アップ＋	99
魔法精製POWERボーナス	20
├魔法精製POWERボーナス＋	99
│└魔法精製POWERボーナス＋＋	555
│　└魔法精製POWERボーナス＋＋＋	999
└魔法使用でAP	24
└魔法精製個数ボーナス	333
└魔法精製個数ボーナス＋	999
▼フィールド系	
車でAP	32
└車でEXP	99
チョコボでAP	32
└チョコボでEXP	99
チョコボレースでAP	32
└チョコボレースでEXP	99
釣りでAP	18
├釣りでEXP	333
└釣ったときのアイテム＋	84
├釣ったときのアイテム＋＋	555
└大物釣りでAPアップ	99
キャンプのAPアップ	20
└キャンプのAPアップ＋	48
└サバイバル強化	99
└サバイバル強化＋	999
料理効果時間延長	18
├料理効果時間延長＋	99
│└料理効果時間延長＋＋	333
└好物を料理することでAP	20
スナップショット	12
└スナップショットでAP	32
▼ファントムソード系	
ファントムソード召喚	0
├ファントムゲージアップ	24
└ファントムゲージ消費ダウン	24
└ファントムソード召喚でAP	48
ファントムリンク	0
└ファントムリンクダメージアップ	24
├ファントムリンク後MP消費なし	72
├ファントムリンク後EXPアップ	99
└ファントムリンクでAP	48
▼ウェイト系	
ライブラで弱点属性ダメージアップ	32
└ライブラ数でダメージアップ	99
不意打ちシフトブレイク	18
└追い打ちシフトブレイク	99
ライブラ速度増加	12
└ウェイトゲージ回復	48
└無限ウェイト	99

グラディオラス バトルアクション

威力にすぐれた攻撃手段を多く持つ。装備中の盾を使い、さまざまな状況で自分や仲間を守ることも可能。

通常攻撃

解説 おもに大剣による攻撃をくり返す。敵に攻撃されても、盾を装備していれば防御と反撃が行なえる

アクション	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	トドメ
				倍率	破壊	基本	対ダウン			
連続攻撃(1段目)	物理	×	0.8	1.0	×	0%	0%	250	○	×
連続攻撃(2段目以降)	物理	×	0.5	1.0	×	0%	0%	250	○	×
大剣投げ	物理	○	0.8	1.0	×	0%	0%	250	○	×
盾ガードカウンター	物理	×	0.5	1.0	×	0%	0%	250	○	×
跳び真下振り(※1)	物理	×	1.0	1.0	×	0%	0%	250	○	○
着地時	物理	×	0.5	1.0	×	0%	0%	250	×	○
3連続振り(※1)	物理	×	0.5×2回	1.0	×	0%	0%	250	×	○
跳び真下振り	物理	×	1.0	1.0	×	0%	0%	250	○	○
▼盾を装備しているときのみ行なうもの										
右下振り	物理	×	0.8	1.0	×	0%	0%	250	○	×

※1……基本的には、敵のHPが残りわずかになったときに使う

チーム系のアビリティによるアクション

解説 ガードに関連したアクションがいくつもある。ノクティスへの攻撃を防ぐ『ダッシュガード』はとくに便利

※回復系のアビリティによるアクション(各種の『応急処置』)のデータはP.79を参照

アクション	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	トドメ	再使用制限
				倍率	破壊	基本	対ダウン				
見切る	物理	×	2.0	1.0	×	0%	0%	300	○	○	20秒
必要AP 6 累計 6	使用条件 HPが現在の最大値の30%以下まで減っているグラディオラスが敵の攻撃を回避する										
	効果 大剣を振りまわして敵にダメージを与える。攻撃範囲が広い										
ファストブレイク	物理	×	2.0	1.0	×	0%	0%	300	○	○	×
必要AP 18 累計 24	使用条件 バトル開始時の赤いオビが消えた直後に、グラディオラスの近くに敵がいる										
	効果 ダッシュしてから大剣を右に払って敵にダメージを与える										
シンクガード	物理	×	1.5(※2)	1.0	×	0%	0%	500	○	○	45秒
必要AP 24 累計 30	使用条件 ノクティスがガードモードになっている										
	効果 大剣を地面に突き立て、近くにいる敵を前蹴りで攻撃する。武器を使わないが、与えるダメージ量は装備中の大剣で攻撃したものとして決まる(相手の武器耐性は影響しない)										
フェイタルアタック 必要AP 16 累計 24	物理	×	2.5(※3)	1.0	×	0%	0%	300	○	○	15秒(※4)
	使用条件 グラディオラスの近くで敵がWEAK状態になっている										
	効果 大剣を右に払って敵にダメージを与える。盾の装備中は、盾を振り下ろす攻撃を行なう										
▼盾を装備しているときのみ行なうもの											
ダッシュガード	―	―	―	0	×	0%	0%	50	×	×	5秒
必要AP 64 累計 88	使用条件 グラディオラスのHPが現在の最大値の75%以上残っているときに、近くにいるノクティスが敵の攻撃を受けそうになる										
	効果 ノクティスのそばまでダッシュし、敵の攻撃を盾で完全に防いでノクティスをかばう(上記の攻撃データはガードに成功したときの効果)										

※2……アビリティ『シンクガード強化』を覚えているときは「2.5」　※3……アビリティ『フェイタルアタック+』を覚えているときは「3.5」
※4……盾による攻撃は「0秒」

コマンド

操作 L1 ＋ 十字キー

解説 ダメージが大きめで部位破壊を起こしやすい攻撃に加え、ノクティスをかばうものも習得できる

※「攻撃の流れ」の A などの記号は、P.71の「コマンドの攻撃データ」に対応

テンペスト

必要AP	0(初期習得)	武器	大剣	ゲージ消費量	1

威力倍率				
通常版	ノクティス 1.5	仲間 合計2.4	破壊
クリティカル版	ノクティス 1.5	仲間 合計2.4	ダウン

攻撃の流れ

A B グラディオラスが右に回転しながら振った大剣を払い、敵を引き寄せつつ攻撃する

▼ ◎ボタン

C ノクティスが空中へシフトして、グラディオラスから受け取った大剣を振り下ろす

クリティカル版のおもなちがい

- 攻撃が確実にクリティカルヒットする
- グラディオラスが右に回転する回数が1回増え、回転中の攻撃の威力倍率が半分になる(※5)





ドーンブレイカー

必要AP	8 累計 8	武器	大剣	ゲージ消費量	2

威力倍率				
通常版	ノクティス 1.5	仲間 5.5	破壊
クリティカル版	ノクティス 1.5	仲間 5.5	ダウン

攻撃の流れ

D 高くジャンプして、落下しながら大剣を振り下ろす

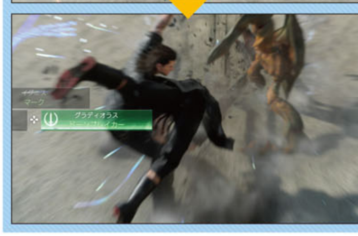
▼ ◎ボタン

E ノクティスが空中へシフトして、グラディオラスから受け取った大剣を振り下ろす

クリティカル版のおもなちがい

- 攻撃が確実にクリティカルヒットする





サイクロン

必要AP	18 累計 16	武器	盾	ゲージ消費量	2

威力倍率				
通常版	ノクティス 合計1.2	仲間 合計3.0	破壊
クリティカル版	ノクティス 合計1.2	仲間 合計3.2	ダウン

攻撃の流れ

F 盾を地面にたたきつけて攻撃したあと、大剣を8秒間かかげてマップシフト可能な状態にする

▼ △ボタン長押し

G H 地面に刺した大剣を軸に回転してキックで攻撃したあと、引き抜いた大剣を右に払う

クリティカル版のおもなちがい

- 攻撃が確実にクリティカルヒットする
- ノクティスの行動が「グラディオラスが置いた盾に乗り、大剣を持ったままグラディオラスに振りまわされて盾と大剣で攻撃する」になる





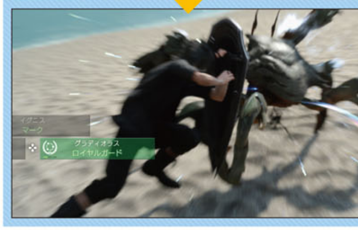
※5……クリティカルヒットが確実に発生するため、一撃のダメージ量は通常版と変わらない(そのうえで攻撃回数が1回から2回に増える)

グラディオラス：コマンド(つづき)

ロイヤルガード

必要AP	18 累計 26	武器	盾	ゲージ消費量	1
威力倍率	通常版	ノクティス 4.0	仲間 0	破壊	
	クリティカル版	ノクティス 4.0	仲間 1.0	ダウン	





攻撃の流れ

盾を構えながら、背後に呼び寄せたノクティスをカバー状態にする(※1)

▼ ◎ボタン

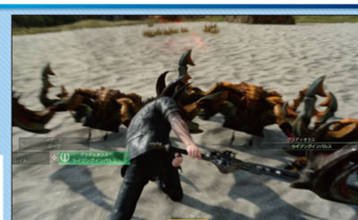
I ターゲットに向かってシフトしたあと、グラディオラスから受け取った盾を横に振る

クリティカル版のおもなちがい

- J グラディオラスが盾を構える前に地面を踏み、近くにいる敵を攻撃する
- ノクティスの追撃が確実にクリティカルヒットする

ライジングインパルス

必要AP	72 累計 98	武器	大剣	ゲージ消費量	3
威力倍率	通常版	ノクティス 0	仲間 合計16.0	破壊	
	クリティカル版	ノクティス 0	仲間 合計16.0	ダウン	





攻撃の流れ

K L 大剣を豪快に振りまわし、風圧で敵をひるませたあと、遅れて発生した衝撃波でダメージを2回与える。攻撃範囲がとても広い

クリティカル版のおもなちがい

- 攻撃が確実にクリティカルヒットする

※1……盾を構えている時間は「ノクティスがカバー状態になってから10秒間」で、そのあいだは自分やノクティスへの攻撃を盾でガードする。このときのノクティスは、◎ボタンによる追撃をはじめ、歩く、走る、ジャンプ、マップシフトといった行動をとれるが、それらを行なった瞬間にグラディオラスの構えが中断されてノクティスのカバー状態も解除されてしまう

王家の知識 特定の組み合わせのコマンドは同時に発動できる

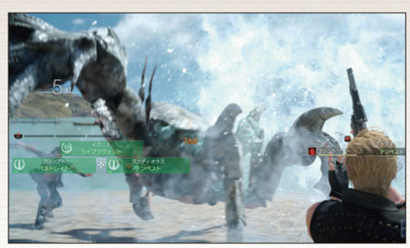
コマンドの発動中であっても、ほかの仲間のコマンドを使用できる場合がある。それが行なえるのは下記のコマンド同士の組み合わせで、個別に使うよりも短い時間で攻撃を終えることが可能。ただし、無敵になれる機会が減るほか、ノクティスがすでに行動しているせいで追撃を行なえなくなるケースもあるので、同時に発動するかどうかは状況に合わせて決めよう。

同時に発動できるコマンド

キャラクター	コマンド
グラディオラス	ロイヤルガード以外すべて
イグニス	ライブラヴェント
プロンプト	すべてのコマンド
コル	獅子吼
イリス、アラネア	(なし)



←コマンド発動中でも、画面左下の表示が暗くならないものは同時に使える。



↑ゲージ消費量が1のもの同士なら、3人の仲間のコマンドを同時に発動できることも。

コマンドの攻撃データ

※Aなどの記号は、P.69～70の「攻撃の流れ」に対応

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	トドメ
					倍率	破壊	基本	対ダウン			
▼テンペスト 通常版											
A 大剣・回転振り	物理	×	×	0.4	1.0	×	×	×	50	×	×
B 大剣・右振り	物理	×	×	2.0	1.0	×	×	×	500	○	○
C 追撃	物理	×	○	1.5	1.0	○	×	×	1000	○	○
▼テンペスト クリティカル版											
A 大剣・回転振り	物理	×	×	0.2×2回	1.0	×	100%	100%	50	×	×
B 大剣・右振り	物理	×	×	2.0	1.0	×	100%	100%	700	○	○
C 追撃	物理	×	○	1.5	1.0	○	100%	100%	1000	○	○
▼ドーンブレイカー 通常版											
D 大剣・縦振り	物理	×	×	5.5	1.2	○	×	×	600	○	○
E 追撃	物理	×	○	1.5	1.0	○	×	×	1000	○	○
▼ドーンブレイカー クリティカル版											
D 大剣・縦振り	物理	×	×	5.5	1.2	○	100%	100%	800	○	○
E 追撃	物理	×	○	1.5	1.0	○	100%	100%	1000	○	○
▼サイクロン 通常版											
F 盾・地面たたき	物理	×	×	2.0	1.0	×	×	×	100	○	×
G 追撃(キック)	物理	×	×	0.3×4回(※2)	1.0	×	×	×	200	○	○
H 追撃(右払い)	物理	×	×	1.0(※3)	1.0	×	×	×	0	○	○
▼サイクロン クリティカル版											
F 盾・地面たたき	物理	×	×	2.0	1.0	×	100%	100%	100	○	×
G 追撃(盾)	物理	×	×	0.3×4回(※4)	1.0	×	100%	100%	300	○	○
H 追撃(大剣)	物理	×	×	0.3×4回	1.0	×	100%	100%	300	○	○
▼ロイヤルガード 通常版											
I 追撃	物理	×	○	4.0	1.3	○	×	×	500	×	○
▼ロイヤルガード クリティカル版											
J 地面踏み	物理	×	×	1.0(※5)	1.0	×	100%	100%	700	○	×
I 追撃	物理	×	○	4.0	1.3	○	100%	100%	500	×	○
▼ライジングインパルス 通常版											
K 風圧	物理	×	×	0	0	×	×	×	800	×	×
L 衝撃波	物理	×	×	8.0×2回	1.2	○	×	×	50	×	○
▼ライジングインパルス クリティカル版											
K 風圧	物理	×	×	0	0	×	×	×	1200	×	×
L 衝撃波	物理	×	×	8.0×2回	1.2	○	100%	100%	0	×	○

※2……武器を使わないが、与えるダメージ量は受け取った大剣の攻撃力と武器ごとのダメージ倍率をもとに決まる(相手の武器耐性は影響しない)
※3……ノクティスが攻撃するが、与えるダメージ量はグラディオラスのパラメータをもとに決まる
※4……与えるダメージ量は装備している盾の攻撃力とダメージ倍率をもとに決まるが、相手の武器耐性は大剣のものが影響する
※5……相手の武器耐性は影響しない

コマンドの成長データ

レベル	クリティカル版になる確率	使用時のゲージ蓄積量	必要な使用回数	
			つぎのレベルまで	そのレベルになるまでの累計
▼テンペスト				
1	0%	+50%	2回	0回
2	3%	+33%	3回	2回
3	6%	+25%	4回	5回
4	9%	+20%	5回	9回
5	12%	+16%	6回	14回
6	15%	+14%	7回	20回
7	18%	+12%	8回	27回
8	24%	──	──	35回

レベル	クリティカル版になる確率	使用時のゲージ蓄積量	必要な使用回数	
			つぎのレベルまで	そのレベルになるまでの累計
▼ドーンブレイカー				
1	0%	+50%	2回	0回
2	4%	+33%	3回	2回
3	8%	+25%	4回	5回
4	12%	+20%	5回	9回
5	24%	+16%	6回	14回
6	28%	+14%	7回	20回
7	32%	+12%	8回	27回
8	36%	+11%	9回	35回
9	40%	──	──	44回

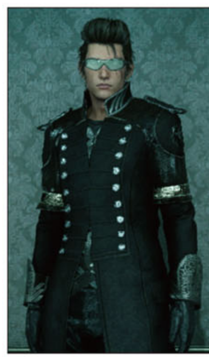
レベル	クリティカル版になる確率	使用時のゲージ蓄積量	必要な使用回数	
			つぎのレベルまで	そのレベルになるまでの累計
▼サイクロン				
1	0%	+50%	2回	0回
2	2%	+33%	3回	2回
3	5%	+25%	4回	5回
4	9%	+20%	5回	9回
5	14%	+16%	6回	14回
6	20%	──	──	20回
▼ロイヤルガード				
1	0%	+50%	2回	0回
2	20%	+33%	3回	2回
3	40%	+25%	4回	5回
4	60%	+20%	5回	9回
5	100%	──	──	14回
▼ライジングインパルス				
1	0%	+1%	100回	0回
2	25%	──	──	100回

メインメンバー 3

イグニス
Ignis







10年後の姿

短剣や槍による手数の多い攻撃に長けたキャラクター。補助用のアビリティも豊富で、それらを活かせばバトルを有利に進めやすい。とある事情で物語の途中から動きがにぶくなり、攻撃を行なう回数も大幅に減るが、新たなコマンドを覚えるなどして少しずつ力を取りもどす(→P.711)。

イグニス 基本能力

最初からサブ武器を持っていないが、ノクティスの初期装備の槍を渡すと早い段階から2種類の武器で戦える

初期パラメータ

※[ ]内は初期装備を含めた値

レベル	1	力	17
最大HP	339[406]	体力	31
最大MP	——	魔力	24[29]
攻撃力	17[37]	精神	51
防御力	31	耐性	パラメータダウン50%

初期装備

コマンド	マーク(Lvl.1)
メイン武器	ダガー
サブ武器	(なし)
アクセサリー	(なし)
衣装	王都警護隊の戦闘服

装備できる武器

メイン武器	短剣
サブ武器	槍、エレメント魔法

好物

料理	効果
ヘルシーカツのトマトソース添え	最大HP+250、力+60
ほっこりシフォンケーキ	最大HP+1000、体力+200、精神+200
本格シーフードリゾット	最大HP+600、力+120、HPの回復速度+25%
カニ味噌入り小籠包	最大HP+300、力+100、魔力+200
ケニーズ・デリバリー	力+150、体力+200
牙と角の大物ミートパイ	最大HP+600、力+160、魔力+160

好物を食べたときの追加効果	● 使用したコマンドがかならずクリティカル版になる ● コマンド使用時に成長ゲージのたまる量が2倍になる

イグニス

衣装

装備できるものはグラディオラスと同じ。サポート役として活躍できるように、守り重視で選ぶといい。

王都警護隊の戦闘服



カジュアルスタイル



王の剣の衣装



王都警護隊の戦闘服【ジャケットOFF】



カジュアルスタイル【ジャケットOFF】



王の剣の衣装【ジャケットOFF】



耐熱防護服



衣装の効果

※衣装の入手方法はP.225を参照

名前	パラメータの変化					左記以外の効果
	最大HP	力	体力	魔力	精神	
王都警護隊の戦闘服	+20%	――	――	――	――	――
王都警護隊の戦闘服【ジャケットOFF】	――	+20%	――	+20%	――	――
カジュアルスタイル	――	――	――	――	――	攻撃力ダウン、魔力ダウン、燃焼、凍結、感電状態の発生を防ぐ
カジュアルスタイル【ジャケットOFF】	――	――	――	――	――	クリティカル率(%)+20
王の剣の衣装	――	――	+30%	――	+30%	――
王の剣の衣装【ジャケットOFF】	――	――	――	――	――	HPの回復速度+75%
耐熱防護服	+20%	――	――	――	――	炎属性のダメージと燃焼状態の発生を防ぐ

イグニス レベルごとのパラメータ

パーティのなかでは魔力と精神が高め。最大HPや力の上がりかたはノクティスとほぼ同じだ。

レベル	必要な経験値（累計）	最大HP	力	体力	魔力	精神
1	0	339	17	31	24	51
2	99	345	17	32	27	52
3	264	351	18	33	30	53
4	528	358	18	34	36	54
5	924	365	19	34	39	54
6	1386	373	19	35	42	55
7	2013	382	20	36	45	56
8	2772	391	21	36	48	56
9	3663	401	22	37	51	57
10	4686	412	24	38	54	58
11	5907	423	25	38	54	58
12	7293	436	26	39	57	59
13	8877	449	28	40	60	60
14	10692	463	29	40	63	60
15	12705	480	30	41	66	61
16	14949	496	33	41	69	61
17	17424	513	34	42	69	62
18	20163	534	36	42	72	62
19	23199	554	37	43	75	63
20	26499	579	39	43	75	63
21	30129	603	40	44	78	64
22	34056	631	42	44	81	64
23	38346	660	43	45	84	65
24	42966	691	45	45	84	65
25	47982	724	47	45	87	65
26	53361	760	49	46	90	66
27	59169	799	52	46	90	66
28	65406	844	54	47	93	67
29	72072	889	57	47	96	67
30	79200	938	60	48	96	68
31	86856	991	63	48	99	68
32	94974	1050	67	48	99	68
33	103620	1113	71	49	102	69
34	112827	1180	74	49	102	69
35	122562	1254	78	50	105	70
36	132891	1331	82	50	108	70
37	143847	1417	87	50	108	70
38	155430	1508	91	51	111	71
39	167640	1606	96	51	111	71
40	180543	1700	103	53	114	73
41	194106	1792	109	56	114	77
42	208428	1882	115	59	117	81
43	223476	1970	121	63	120	86
44	239316	2056	128	67	120	92
45	255948	2140	136	71	123	97
46	273405	2222	144	74	123	101
47	291654	2302	150	77	126	105
48	310827	2380	156	81	126	111
49	330891	2456	163	85	129	115
50	351879	2530	171	89	129	121
51	373791	2602	178	93	132	126
52	396726	2672	185	97	132	131
53	420618	2740	193	101	135	137
54	445566	2806	201	104	135	141
55	471603	2870	210	107	138	145
56	498696	2932	218	111	138	149
57	526911	2992	225	114	141	154
58	556248	3050	231	116	141	156
59	586806	3106	237	118	144	158
60	618585	3160	244	120	144	161
61	651585	3212	250	122	147	164
62	685839	3262	257	124	147	166
63	721380	3311	264	125	147	167
64	758307	3359	271	126	150	168
65	796587	3406	279	127	150	170
66	836286	3452	285	128	153	170
67	877404	3497	289	129	153	172
68	920007	3541	293	130	156	173
69	964128	3584	296	131	156	173
70	1009734	3626	299	132	156	175
71	1056924	3667	302	133	159	176
72	1105698	3707	305	134	159	177
73	1156155	3746	309	135	162	178
74	1208295	3784	312	136	162	179
75	1262151	3821	315	137	165	181
76	1317723	3857	318	138	165	182
77	1375077	3892	320	139	165	183
78	1434312	3926	321	140	168	184
79	1495395	3959	323	141	168	185
80	1558359	3991	324	142	171	187
81	1623270	4022	326	143	171	187
82	1690161	4052	327	144	174	189
83	1758999	4081	329	145	174	190
84	1829916	4109	330	146	174	190
85	1902978	4136	332	147	177	192
86	1978185	4162	333	148	177	193
87	2055537	4187	335	149	177	194
88	2135133	4211	336	150	180	196
89	2217006	4234	338	151	180	196
90	2301123	4256	339	152	183	198
91	2387616	4277	342	153	183	199
92	2476485	4297	343	154	183	200
93	2567796	4316	345	155	186	201
94	2661582	4334	346	156	186	202
95	2757876	4351	348	157	186	203
96	2856585	4367	349	158	189	205
97	2957670	4382	351	159	189	205
98	3061087	4394	352	160	192	207
99	3166786	4405	354	161	192	208

イグニス 利用できるアビリティ

キャンプを積極的に行なう場合は、料理に関するアビリティを優先して覚えるのがオススメ。

名前	必要AP
▼アクション系	
ガードMP消費ダウン	8
└ガードMP消費ダウン+	32
└ノクティスMPアップ	99
コンボアップ	10
└シフトブレイク強化	24
└シフトブレイク強化+	52
└零距離シフトブレイク	333
└シフトブレイクでシガイクラッシュ可能	24
└バックアタックダメージ強化	28
└バックアタックダメージ強化+	64
ジャストガード	16
└ジャストガードでMP回復	32
└ダメージシフト	333
└シフトデコイ	48
└バーストアタック	64
エアステップ	6
└空中回避	16
└エアステップコンボ	52
└無限エアステップ	333
└シフトレイド	28
└空中攻撃でMP回復	52
▼仲間コマンド系	
攻撃でコマンドゲージ増加	48
└ダメージでコマンドゲージ増加	99
└コマンド増加速度アップ	333
ドーンブレイカー	8
└サイクロン	18
└ロイヤルガード	18
└ライジングインパルス	72
└コマンド限界突破【グラディオラス】	999
ギャザリング	8
└ラウンドアサルト	18
└エンハンス	18
└賢者の炎	72
└コマンド限界突破【イグニス】	999
スターシェル	8
└ブラスター	18
└コンダクター	18
└トリガーハッピー	72
└コマンド限界突破【プロンプト】	999

名前	必要AP
▼チーム系	
リンクアタック強化	8
└リンクアタック強化+	32
└クリティカルリンク	333
└リンクアタック限界突破	999
└フェイタルアタック	16
└フェイタルアタック+	99
見切る	6
└ファストブレイク	18
└ダッシュガード	64
└シンクガード	24
└シンクガード強化	99
アナライズ	6
└竜剣	18
└隠しアイテム	99
└シンクラッシュ	24
└シンクラッシュ強化	64
スターターピストル	6
└閃光撃ち	18
└バレットファン	64
└シンクレイド	24
└シンクレイド強化	99
▼回復系	
プロテスリカバー	20
└リベンジリカバー	48
└マイティリカバー	48
└フルリカバー	99
ぶらさがり中のHP回復速度アップ	12
└スタミナアップ	24
└スタミナアップ+	99
カバー回復率アップ	10
└応急処置【グラディオラス】	24
└応急処置+【グラディオラス】	99
└応急処置++【グラディオラス】	333
└応急処置【イグニス】	24
└応急処置+【イグニス】	99
└応急処置++【イグニス】	333
└応急処置【プロンプト】	24
└応急処置+【プロンプト】	99
└応急処置++【プロンプト】	333
▼パラメータ系	
HP全員アップ	10
└HP全員アップ+	99
└HP全員アップ++	333
└力全員アップ	99
└体力全員アップ	99
└精神全員アップ	99
アクセサリースロット+【ノクティス】	16
└アクセサリースロット++【ノクティス】	333
└アクセサリースロット+【グラディオラス】	16
└アクセサリースロット++【グラディオラス】	333
└アクセサリースロット+【イグニス】	16
└アクセサリースロット++【イグニス】	333
└アクセサリースロット+【プロンプト】	16
└アクセサリースロット++【プロンプト】	333

名前	必要AP
▼魔法系	
エレメント吸収効率アップ	24
└エレメント吸収効率アップ+	72
└エレメント吸収効率アップ++	99
└エレメント吸収確率アップ	48
└魔力全員アップ	48
└魔力全員アップ+	99
魔法精製POWERボーナス	20
└魔法精製POWERボーナス+	99
└魔法精製POWERボーナス++	555
└魔法精製POWERボーナス+++	999
└魔法使用でAP	24
└魔法精製個数ボーナス	333
└魔法精製個数ボーナス+	999
▼フィールド系	
車でAP	32
└車でEXP	99
チョコボでAP	32
└チョコボでEXP	99
チョコボレースでAP	32
└チョコボレースでEXP	99
釣りでAP	18
└釣りでEXP	333
└釣ったときのアイテム+	84
└釣ったときのアイテム++	555
└大物釣りでAPアップ	99
キャンプのAPアップ	20
└キャンプのAPアップ+	48
└サバイバル強化	99
└サバイバル強化+	999
料理効果時間延長	18
└料理効果時間延長+	99
└料理効果時間延長++	333
└好物を料理することでAP	20
スナップショット	12
└スナップショットでAP	32
▼ファントムソード系	
ファントムソード召喚	0
└ファントムゲージアップ	24
└ファントムゲージ消費ダウン	24
└ファントムソード召喚でAP	48
ファントムリンク	0
└ファントムリンクダメージアップ	24
└ファントムリンク後MP消費なし	72
└ファントムリンク後EXPアップ	99
└ファントムリンクでAP	48
▼ウェイト系	
ライブラで弱点属性ダメージアップ	32
└ライブラ数でダメージアップ	99
不意打ちシフトブレイク	18
└追い打ちシフトブレイク	99
ライブラ速度増加	12
└ウェイトゲージ回復	48
└無限ウェイト	99

イグニス

バトルアクション

攻守に役立つアクションを行なえる。ひととおり習得して、パーティの戦力をアップさせよう。

通常攻撃

解説 すばやい移動から武器で何度も攻撃することが多い。遠くにいる敵には短剣や槍を飛ばす攻撃もくり出す

アクション	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	トドメ
連続攻撃(1段目)	物理	×	0.7	1.0	×	0%	0%	50	×	×
連続攻撃(2段目以降)	物理	×	1回ごとに0.3(※1)	1.0	×	0%	0%	50	×	×
横蹴り	物理	×	0.25(※2)	1.0	×	0%	0%	50	×	×
二刀短剣投げ	物理	○	0.5×2回	1.0	×	0%	0%	60	×	×
踏みこみ左払い	物理	×	1.0	1.0	×	0%	0%	60	×	○
上下振り(※3)	物理	×	0.5	1.0	×	0%	0%	50	×	○
2撃目	物理	×	1.0	1.0	×	0%	0%	100	○	○
短剣連続飛ばし(※3)	物理	○	1回ごとに0.5	1.0	×	0%	0%	50	×	×
最後の攻撃	物理	○	0.7×2回	1.0	×	0%	0%	60	○	○
▼槍を装備しているときのみ行なうもの										
連続攻撃(1段目)	物理	×	0.6	1.0	×	0%	0%	80	×	×
連続攻撃(2段目以降)	物理	×	0.5	1.0	×	0%	0%	80	×	×
槍投げ	物理	○	0.7	1.0	×	0%	0%	80	○	×
槍高飛び	物理	×	1.2	1.0	×	0%	0%	80	○	×
右振りまわし	物理	×	0.7	1.0	×	0%	0%	80	○	×
踏みこみ突き(※3)	物理	×	1.0	1.0	×	0%	0%	120	○	○
▼CHAPTER 10(『ライブラヴェント』習得前)に行なうもの										
手さぐり短剣攻撃	物理	×	0.3	1.0	×	0%	0%	30	×	○
▼CHAPTER 10(『ライブラヴェント』習得後)～CHAPTER 13に行なうもの										
執着攻撃	物理	×	0.3(※4)	1.0	×	0%	0%	30	×	○
カウンター攻撃	物理	×	1.0	1.0	×	100%	100%	100	○	○

※1……威力倍率が「0.4」「0.5」の攻撃をくり出すこともある　※2……与えるダメージ量は装備中の短剣を使ったものとして決まる(相手の武器耐性は影響しない)
※3……敵のHPが残りわずかになったときに使う　※4……敵に執着状態(基本発生率100%、持続時間10秒)を発生させる効果もある

チーム系のアビリティによるアクション

解説 大半がダメージを与える以外の効果を持つ。ライブラ状態を発生させる『アナライズ』は早めに覚えたい

※回復系のアビリティによるアクション(各種の『応急処置』)のデータはP.79を参照

アクション	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	トドメ	再使用制限
アナライズ	――	×	0	0	×	×	×	0	×	×	×
必要AP 6 累計 6	使用条件 バトル開始時の赤いオビが消えた直後に、イグニスの近くに敵がいる										
	効果 敵1体にライブラ状態(基本発生率100%、持続時間60秒)を発生させる										
隠しアイテム 必要AP 99 累計 123	――	――	――	0	×	×	×	0	×	×	60秒(※5)
	使用条件 イグニスのHPが現在の最大値の76%以上残っていて、仲間の誰かのHPが現在の最大値の70%以下まで減っている										
	効果 仲間ひとりにHP回復速度アップ状態(HPの回復速度+2450%、持続時間3秒／※6)を発生させる。このときは相手のピンチ状態を解除することも可能										
シンクラッシュ	物理	×	1.0(※7)×2回	1.0	×	0%	0%	30	○	○	45秒
必要AP 24 累計 30	使用条件 ノクティスが敵に連続攻撃を仕掛ける										
	効果 ノクティスと同じターゲットを短剣で2回攻撃し、ダメージを与えた敵に毒状態(基本発生率100%、持続時間60秒)を発生させる										
フェイタルアタック 必要AP 16 累計 24	物理	×	1回ごとに2.5(※8)	1.0	×	0%	0%	200	○	○	15秒(※9)
	使用条件 イグニスの近くで敵がWEAK状態になっている										
	効果 短剣を突き出して敵にダメージを与える。槍の装備中は、槍を2回振り下ろす攻撃を行なう										
▼槍を装備しているときのみ行なうもの											
竜剣	物理	×	2.5	1.0	×	0%	0%	200	○	○	20秒
必要AP 18 累計 24	使用条件 HPが現在の最大値の30%以下まで減っているイグニスが敵の攻撃を回避する										
	効果 槍を突いて敵にダメージを与え、与えたダメージと同じ量だけ自分のHPを回復させる										

※5……ノクティス以外の仲間に対しては45秒(使った相手ごとにカウントされる)
※6……時間経過による本来の回復量と合わせて、HPが最大値(減っていないときの値)の30.6%回復する
※7……アビリティ『シンクラッシュ強化』を覚えているときは「1.5」　※8……アビリティ『フェイタルアタック+』を覚えているときは「3.5」
※9……槍による攻撃は「0秒」

コマンド

操作 L1 + 十字キー

解説 味方に有利なステータス効果を発生させるものと敵に不利なステータス効果を発生させるものが多数を占める

※「攻撃の流れ」のAなどの記号は、P.79の「コマンドの攻撃データ」に対応

マーク

必要AP	0(初期習得)	武器	短剣	ゲージ消費量	1

威力倍率				
通常版	ノクティス 合計4.4	仲間 合計0.7	破壊
クリティカル版	ノクティス 合計4.4	仲間 合計0.7	ダウン

攻撃の流れ

A 近くにいる敵に短剣を1回ずつ投げて突き刺す

▼

B シフトをくり返しながら、それぞれの敵に刺さっている短剣で2回ずつ攻撃する

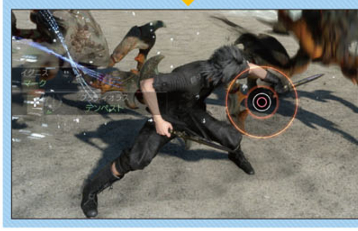
▼ ◎ボタン

C 最後に攻撃した敵めがけて、左右の手に持った短剣を同時に振り下ろす

クリティカル版のおもなちがい

- 攻撃(2体目以降の敵に短剣を投げる攻撃をのぞく)が確実にクリティカルヒットする





ラウンドアサルト

必要AP	18 累計 26	武器	(なし)	ゲージ消費量	2

威力倍率			
通常版	ノクティス (※10)	仲間 (※10)	(※10)
クリティカル版	ノクティス (※10)	仲間 (※10)	

攻撃の流れ

パーティ全員に攻撃力アップ状態を発生させ、さらにノクティスにはクリティカル率アップ状態も発生させる(※11)

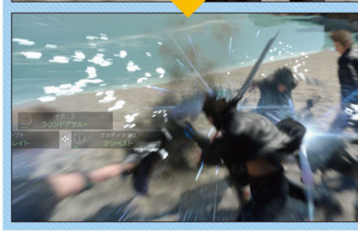
▼

11秒間、パーティ全員が通常攻撃(覚えていれば『フェイタルアタック』)を自動的にくり返して敵を集中攻撃する

クリティカル版のおもなちがい

- ノクティス以外にもクリティカル率アップ状態を発生させる





ギャザリング

必要AP	8 累計 8	武器	(なし)	ゲージ消費量	2

威力倍率			
通常版	ノクティス 0	仲間 0	破壊
クリティカル版	ノクティス 0	仲間 0	ダウン

攻撃の流れ

パーティ全員にHP回復速度アップ状態(HPの回復速度+7525%、持続時間2.5秒/※12)を発生させる。このときはパーティ全員のピンチ状態を解除することも可能

▼

イグニスがいる場所に集合する。バトルエリアの外側にいる仲間も呼び寄せることが可能

クリティカル版のおもなちがい

- 防御力アップ状態(体力+100、持続時間30秒)も追加で発生させる





※10……発動中に各メンバーがくり出した攻撃によって変わる

※11……力が20、クリティカル率(%)が100上がる。これらのステータス効果の持続時間は8秒だが、敵が倒れたりファントムソードの使用によるHPの減少でノクティスがピンチ状態になったりして集中攻撃が中断された場合にも解除される

※12……時間経過による本来の回復量と合わせて、HPが最大値(減っていないときの値)の76.25%回復する

イグニス：コマンド(つづき)

エンハンス

必要AP	18 累計 26	武器	(なし)	ゲージ消費量	1

威力倍率					
通常版	ノクティス	0	仲間	0	破壊
クリティカル版	ノクティス	0	仲間	0	ダウン

攻撃の流れ

ノクティスに「バーンエンハンス状態、フロストエンハンス状態、ライトエンハンス状態のなかで、ターゲットに与えるダメージ量が一番大きくなるもの」(属性耐性によるダメージの倍率＋0.7、持続時間60秒)を発生させる

クリティカル版のおもなちがい

- ○○エンハンス状態の「属性耐性によるダメージの倍率の上昇量」が1.0になる



賢者の炎

必要AP	72 累計 98	武器	短剣	ゲージ消費量	3

威力倍率					
通常版	ノクティス	0	仲間	合計12.0	破壊
クリティカル版	ノクティス	0	仲間	合計12.0	ダウン

攻撃の流れ

D E 炎を宿らせた2本の短剣を敵に刺して爆発を起こす。短剣の攻撃ではダメージを与えられないが、爆発の攻撃では炎属性のダメージを3回与えつつ燃焼状態(基本発生率100%、持続時間10秒)を発生させる

クリティカル版のおもなちがい

- 攻撃が確実にクリティカルヒットする
- F 爆発時に短剣を2回投げる攻撃も行なう
- 燃焼状態の持続時間が20秒になる



ライブラヴェント

必要AP	0(※1)	武器	(なし)	ゲージ消費量	1

威力倍率					
通常版	ノクティス	1.0	仲間	1.5	破壊
クリティカル版	ノクティス	1.0	仲間	1.5	ダウン

攻撃の流れ

G 炎属性、冷気属性、雷属性のなかで、ターゲットの耐性が一番低い攻撃を仕掛け、その攻撃が炎属性なら燃焼状態を、冷気属性なら凍結状態を、雷属性なら感電状態を発生させる(いずれも、基本発生率100%、持続時間10秒)

▼ ◎ボタン(※2)

H 空中へシフトして、イグニスから受け取った槍を突き出す

クリティカル版のおもなちがい(※3)

- ノクティスの追撃が確実にクリティカルヒットする(イグニスの攻撃ではクリティカルヒットは発生しない)



※1……10-2『王たるもの 軍師たるもの』でのモルボルとのバトルで、モルボルが2回目のHP回復を行なった直後に発生する作戦を成功させると自動的に覚える
※2……イグニスが槍を装備しているときのみ行なえる
※3……『ライブラヴェント』のクリティカル版は、イグニスにコマンド強化状態が発生しているときのみ発動する

コマンドの攻撃データ

※Aなどの記号は、P.77～78の「攻撃の流れ」に対応

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	トドメ
▼マーク 通常版											
A短剣・投げつけ	物理	○	×	0.7	1.0	×	×	×	30	×	×
B短剣・シフト二刀振り	物理	×	×	1.0×2回	1.0	×	×	×	100	×	○
C追撃	物理	×	×	3.0×2回	1.0	○	×	×	1000	○	○
▼マーク クリティカル版											
A短剣・投げつけ	物理	○	×	0.7	1.0	×	100%	100%	50	×	×
2体目以降	物理	○	×	0.7	1.0	×	×	×	30	×	×
B短剣・シフト二刀振り	物理	×	×	1.0×2回	1.0	×	100%	100%	100	×	○
C追撃	物理	×	×	3.0×2回	1.0	○	100%	100%	1000	○	○
▼賢者の炎 通常版											
D短剣・二刀突き	物理	×	×	0×2回	1.0	×	×	×	100	×	×
E爆発	魔法	×	×	4.0×3回	1.0	○	×	×	500	×	○
▼賢者の炎 クリティカル版											
D短剣・二刀突き	物理	×	×	0×2回	0	×	×	×	100	×	×
E爆発	魔法	×	×	4.0	1.0	○	100%	100%	700	×	○
2撃目	魔法	×	×	4.0	1.0	○	100%	100%	300	○	○
3撃目	魔法	×	×	4.0	1.0	○	100%	100%	500	○	○
F短剣・投げつけ	物理	×	×	0×2回	0	×	×	×	10	×	×
▼ライブラヴェント 通常版											
G属性攻撃	魔法	×	×	1.5	1.0	×	×	×	500	○	○
H追撃	物理	×	○	1.0	1.0	○	×	×	1000	○	○
▼ライブラヴェント クリティカル版											
G属性攻撃	魔法	×	×	1.5	1.0	×	×	×	500	○	○
H追撃	物理	×	○	1.0	1.0	○	100%	100%	1000	○	○

コマンドの成長データ

レベル	クリティカル版になる確率	使用時のゲージ蓄積量	必要な使用回数 つぎのレベルまで	必要な使用回数 そのレベルになるまでの累計
▼マーク				
1	0%	+50%	2回	0回
2	4%	+33%	3回	2回
3	8%	+25%	4回	5回
4	12%	+20%	5回	9回
5	24%	+16%	6回	14回
6	28%	+14%	7回	20回
7	32%	——	——	27回

レベル	クリティカル版になる確率	使用時のゲージ蓄積量	必要な使用回数 つぎのレベルまで	必要な使用回数 そのレベルになるまでの累計
▼ラウンドアサルト／ギャザリング				
1	10%	+50%	2回	0回
2	15%	+33%	3回	2回
3	20%	+25%	4回	5回
4	25%	+20%	5回	9回
5	30%	+16%	6回	14回
6	35%	+14%	7回	20回
7	40%	+12%	8回	27回
8	50%	——	——	35回

レベル	クリティカル版になる確率	使用時のゲージ蓄積量	必要な使用回数 つぎのレベルまで	必要な使用回数 そのレベルになるまでの累計
▼エンハンス				
1	0%	+50%	2回	0回
2	8%	+33%	3回	2回
3	17%	+25%	4回	5回
4	27%	+20%	5回	9回
5	38%	+16%	6回	14回
6	50%	——	——	20回
▼賢者の炎				
1	0%	+1%	100回	0回
2	25%	——	——	100回
▼ライブラヴェント				
1	0%	——	——	0回

回復系のアビリティによるアクション

※「敵が近くにいるとき」や「相手が弱めの敵1体だけのとき」は基本的に使用しない。また、使用後は20秒が経過するまで同じアクションを行なわなくなる

アクション	必要AP	効果	おおまかな使用条件 通常時	おおまかな使用条件 最大HPが大幅に減っているとき
応急処置	24 累計 34	自分のHPを最大HP（減っていないときの値）の20%回復する	HPが現在の最大HPの75%以下	HPが現在の最大HPの50%以下
応急処置＋	99 累計 133	自分のHPを最大HP（減っていないときの値）の40%回復する	HPが現在の最大HPの70%以下	HPが現在の最大HPの50%以下
応急処置＋＋	333 累計 466	自分のHPを最大HP（減っていないときの値）の60%回復する	HPが現在の最大HPの65%以下	HPが現在の最大HPの50%以下

メインメンバー 4

プロンプト
Prompto







10年後の姿

パラメータの伸びに突出した部分はないものの、銃をメイン武器として使い、敵からの反撃を受けにくい位置で戦うことができる。しかし、実際には体術やマシンナリィで攻撃しようとして敵に近づき、返り討ちに遭うケースも多い。バトルアイテムや装備アイテムで守りを固めよう。

プロンプト 基本能力

パラメータは初期状態から低め。力の値は、レベル67になるまではノクティスよりもやや高くなっている。

初期パラメータ

※[ ]内は初期装備を含めた値

レベル	1	力	21
最大HP	178[213]	体力	21
最大MP	──	魔力	11
攻撃力	21[53]	精神	38[42]
防御力	21	耐性	パラメータダウン50%

初期装備

コマンド	ペネトレイト(Lvl.1)
メイン武器	ハンドガン
サブ武器	(なし)
アクセサリー	(なし)
衣装	王都警護隊の戦闘服

装備できる武器

メイン武器	銃(ケルベロス以外)
サブ武器	マシンナリィ、エレメント魔法

好物

料理	効果
大粒豆の旅立ちスープ	最大HP+300、力+40
ピリ辛骨付きステーキ	最大HP+200、力+50
ペッパーチキンライス	最大HP+250、力+80、HPの回復速度+25%
ゴロゴロ肉の紅色スープ	最大HP+500、力+100、毒状態の発生を防ぐ
メルダシオ特製ミートパイ	最大HP+500、力+150、魔力+150
グリーンスープカレー	最大HP+800、力+160、炎耐性(%)+70

好物を食べたときの追加効果	● 使用したコマンドがかならずクリティカル版になる ● コマンド使用時に成長ゲージのたまる量が2倍になる

プロンプト 衣装

打たれ弱さを少しでも克服できるように、最大HPが上がる衣装とアクセサリーをセットで装備したい。

王都警護隊の戦闘服



カジュアルスタイル



王の剣の衣装



王都警護隊の戦闘服【ジャケットOFF】



カジュアルスタイル【ジャケットOFF】



王の剣の衣装【ジャケットOFF】



耐熱防護服



衣装の効果

※衣装の入手方法はP.225を参照

名前	パラメータの変化					左記以外の効果
	最大HP	力	体力	魔力	精神	
王都警護隊の戦闘服	+20%	―	―	―	―	―
王都警護隊の戦闘服【ジャケットOFF】	―	+20%	―	+20%	―	―
カジュアルスタイル	―	―	―	―	―	攻撃力ダウン、魔力ダウン、燃焼、凍結、感電状態の発生を防ぐ
カジュアルスタイル【ジャケットOFF】	―	―	―	―	―	クリティカル率(%)+20
王の剣の衣装	―	―	+30%	―	+30%	―
王の剣の衣装【ジャケットOFF】	―	―	―	―	―	HPの回復速度＋75%
耐熱防護服	+20%	―	―	―	―	炎属性のダメージと燃焼状態の発生を防ぐ

プロンプト レベルごとのパラメータ

レベル30前後から最大HPと力が大きく伸びるが、それでもパーティ内では平均以下だ。

レベル	必要な経験値（累計）	最大HP	力	体力	魔力	精神
1	0	178	21	21	11	38
2	99	180	21	22	13	39
3	264	185	22	23	14	40
4	528	189	22	24	15	41
5	924	192	23	24	17	42
6	1386	196	24	25	18	43
7	2013	201	25	25	19	43
8	2772	206	27	26	20	44
9	3663	211	28	27	21	45
10	4686	218	29	27	22	45
11	5907	224	31	28	23	46
12	7293	231	32	28	24	47
13	8877	238	33	28	24	47
14	10692	246	35	29	25	48
15	12705	254	36	30	26	49
16	14949	263	38	30	27	49
17	17424	274	39	31	28	50
18	20163	285	41	31	29	50
19	23199	295	42	32	29	51
20	26499	308	44	32	30	51
21	30129	322	45	32	31	52
22	34056	337	47	32	32	52
23	38346	352	49	33	32	53
24	42966	370	51	33	33	53
25	47982	389	53	34	34	54
26	53361	408	55	34	34	54
27	59169	430	58	34	35	54
28	65406	453	61	35	36	55
29	72072	479	64	35	37	55
30	79200	508	67	36	37	56
31	86856	537	71	36	38	56
32	94974	569	74	36	38	57
33	103620	603	78	36	39	57
34	112827	641	82	36	40	57
35	122562	682	87	37	40	58
36	132891	727	91	37	41	58
37	143847	774	96	38	41	59
38	155430	825	101	38	42	59
39	167640	880	107	38	43	59
40	180543	939	113	39	43	60
41	194106	998	119	41	44	63
42	208428	1056	126	43	44	66
43	223476	1114	133	45	45	68
44	239316	1171	141	47	45	71
45	255948	1228	147	50	46	77
46	273405	1284	152	53	47	82
47	291654	1340	159	56	47	86
48	310827	1395	166	60	48	92
49	330891	1450	173	63	48	96
50	351879	1504	180	66	49	101
51	373791	1558	188	69	49	105
52	396726	1611	196	73	50	111
53	420618	1664	203	76	50	115
54	445566	1716	211	79	51	119
55	471603	1768	218	82	51	123
56	498696	1818	224	86	52	130
57	526911	1868	230	89	52	134
58	556248	1917	236	92	53	138
59	586806	1966	242	94	53	141
60	618585	2014	248	96	54	144
61	651585	2062	255	97	54	147
62	685839	2109	262	99	55	150
63	721380	2156	269	101	55	153
64	758307	2202	275	102	56	154
65	796587	2248	279	103	56	155
66	836286	2293	283	104	57	157
67	877404	2338	286	105	57	158
68	920007	2382	289	106	58	159
69	964128	2426	292	107	58	160
70	1009734	2469	295	108	59	162
71	1056924	2512	297	109	59	162
72	1105698	2554	300	110	60	163
73	1156155	2596	303	111	60	165
74	1208295	2637	306	112	60	166
75	1262151	2678	308	113	61	167
76	1317723	2718	309	114	61	168
77	1375077	2757	311	115	62	170
78	1434312	2795	312	116	62	171
79	1495395	2832	314	117	63	175
80	1558359	2868	315	118	63	177
81	1623270	2903	317	119	63	178
82	1690161	2937	318	120	64	180
83	1758999	2970	320	121	64	180
84	1829916	3002	321	122	65	181
85	1902978	3033	323	123	65	183
86	1978185	3063	324	124	65	183
87	2055537	3092	326	125	66	185
88	2135133	3120	327	126	66	186
89	2217006	3147	329	127	67	187
90	2301123	3173	330	128	67	189
91	2387616	3198	332	129	68	189
92	2476485	3222	333	130	68	191
93	2567796	3245	335	131	68	192
94	2661582	3267	336	132	69	194
95	2757876	3288	338	133	69	194
96	2856585	3308	339	134	69	195
97	2957670	3327	341	135	70	197
98	3061087	3345	342	136	70	198
99	3166786	3362	344	137	71	202

プロンプト

利用できるアビリティ

フィールド系のアビリティコールでもコマンドを覚えられるのは、プロンプトならでは。

名前	必要AP
▼アクション系	
ガードMP消費ダウン	8
ガードMP消費ダウン+	32
ノクティスMPアップ	99
コンボアップ	10
シフトブレイク強化	24
シフトブレイク強化+	52
零距離シフトブレイク	333
シフトブレイクでシガイクラッシュ可能	24
バックアタックダメージ強化	28
バックアタックダメージ強化+	64
ジャストガード	16
ジャストガードでMP回復	32
ダメージシフト	333
シフトデコイ	48
バーストアタック	64
エアステップ	6
空中回避	16
エアステップコンボ	52
無限エアステップ	333
シフトレイド	28
空中攻撃でMP回復	52
▼仲間コマンド系	
攻撃でコマンドゲージ増加	48
ダメージでコマンドゲージ増加	99
コマンド増加速度アップ	333
ドーンブレイカー	8
サイクロン	18
ロイヤルガード	18
ライジングインパルス	72
コマンド限界突破【グラディオラス】	999
ギャザリング	8
ラウンドアサルト	18
エンハンス	18
賢者の炎	72
コマンド限界突破【イグニス】	999
スターシェル	8
ブラスター	18
コンダクター	18
トリガーハッピー	72
コマンド限界突破【プロンプト】	999

名前	必要AP
▼チーム系	
リンクアタック強化	8
リンクアタック強化+	32
クリティカルリンク	333
リンクアタック限界突破	999
フェイタルアタック	16
フェイタルアタック+	99
見切る	6
ファストブレイク	18
ダッシュガード	64
シンクガード	24
シンクガード強化	99
アナライズ	6
竜剣	18
隠しアイテム	99
シンクラッシュ	24
シンクラッシュ強化	64
スターターピストル	6
閃光撃ち	18
バレットファン	64
シンクレイド	24
シンクレイド強化	99
▼回復系	
プロテスリカバー	20
リベンジリカバー	48
マイティリカバー	48
フルリカバー	99
ぶらさがり中のHP回復速度アップ	12
スタミナアップ	24
スタミナアップ+	99
カバー回復率アップ	10
応急処置【グラディオラス】	24
応急処置+【グラディオラス】	99
応急処置++【グラディオラス】	333
応急処置【イグニス】	24
応急処置+【イグニス】	99
応急処置++【イグニス】	333
応急処置【プロンプト】	24
応急処置+【プロンプト】	99
応急処置++【プロンプト】	333
▼パラメータ系	
HP全員アップ	10
HP全員アップ+	99
HP全員アップ++	333
力全員アップ	99
体力全員アップ	99
精神全員アップ	99
アクセサリースロット+【ノクティス】	16
アクセサリースロット++【ノクティス】	333
アクセサリースロット+【グラディオラス】	16
アクセサリースロット++【グラディオラス】	333
アクセサリースロット+【イグニス】	16
アクセサリースロット++【イグニス】	333
アクセサリースロット+【プロンプト】	16
アクセサリースロット++【プロンプト】	333

名前	必要AP
▼魔法系	
エレメント吸収効率アップ	24
エレメント吸収効率アップ+	72
エレメント吸収効率アップ++	99
エレメント吸収確率アップ	48
魔力全員アップ	48
魔力全員アップ+	99
魔法精製POWERボーナス	20
魔法精製POWERボーナス+	99
魔法精製POWERボーナス++	555
魔法精製POWERボーナス+++	999
魔法使用でAP	24
魔法精製個数ボーナス	333
魔法精製個数ボーナス+	999
▼フィールド系	
車でAP	32
車でEXP	99
チョコボでAP	32
チョコボでEXP	99
チョコボレースでAP	32
チョコボレースでEXP	99
釣りでAP	18
釣りでEXP	333
釣ったときのアイテム+	84
釣ったときのアイテム++	555
大物釣りでAPアップ	99
キャンプのAPアップ	20
キャンプのAPアップ+	48
サバイバル強化	99
サバイバル強化+	999
料理効果時間延長	18
料理効果時間延長+	99
料理効果時間延長++	333
好物を料理することでAP	20
スナップショット	12
スナップショットでAP	32
▼ファントムソード系	
ファントムソード召喚	0
ファントムゲージアップ	24
ファントムゲージ消費ダウン	24
ファントムソード召喚でAP	48
ファントムリンク	0
ファントムリンクダメージアップ	24
ファントムリンク後MP消費なし	72
ファントムリンク後EXPアップ	99
ファントムリンクでAP	48
▼ウェイト系	
ライブラで弱点属性ダメージアップ	32
ライブラ数でダメージアップ	99
不意打ちシフトブレイク	18
追い打ちシフトブレイク	99
ライブラ速度増加	12
ウェイトゲージ回復	48
無限ウェイト	99

プロンプト
バトルアクション

通常攻撃やアビリティによる攻撃のほか、マシンナリィ専用攻撃(→P.45)も行なうことができる。

通常攻撃

解説 武器を使う前に体術を仕掛ける傾向が強い。なお、プロンプトの銃は敵が遠くにいても威力が落ちない

アクション	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	トドメ
				倍率	破壊	基本	対ダウン			
地上射撃	物理	○	1回ごとに0.4(※1)	1.0	×	0%	0%	80	×	×
体術	物理	×	0.25(※2)	1.0	×	0%	0%	80	×	×
カウンター射撃	物理	○	1回ごとに0.7	1.0	×	0%	0%	80	○	×
ノクティス救援射撃(※3)	物理	○	0.6	1.0	×	0%	0%	80	○	×
ジャンプ撃ち(※4)	物理	○	1回ごとに1.0	1.0	×	0%	0%	80	○	○
高速連射(※4)	物理	○	1回ごとに0.4	1.0	×	0%	0%	80	×	○
▼マシンナリィを装備しているときのみ行なうもの										
地上射撃	物理	○[15m]	0.5	1.0	×	0%	0%	100	○	×
ジャンプ射撃(※3)	物理	○[15m]	1.0	1.0	×	0%	0%	300	○	○
バイオブラスト	物理	○	1回ごとに0.1(※5)	1.0	×	0%	0%	15	×	×
ブラストボイス	物理	○	0.4	1.0	×	0%	0%	100	×	×
アトラクトウェイブ	物理	○	1回ごとに0.1	1.0	×	0%	0%	0	×	×
サーキュラーソウ	物理	×	1回ごとに0.6	1.0	×	0%	0%	30	×	○
ドリルブレイカー	物理	×	1回ごとに0.3	1.0	×	30%	30%	20	×	○
最後の攻撃	物理	×	0.3	1.0	×	100%	100%	100	○	○
オートボウガン	物理	○[60m]	1回ごとに0.35	1.0	×	0%	0%	20	×	○

※1……威力倍率が「0.45」「0.5」の攻撃を行なうこともある
※2……武器を使わないが、与えるダメージ量は装備中の銃を使ったものとして決まる(相手の武器耐性は影響しない)
※3……ノクティスに敵がのしかかっているとき(◉ボタン連打で脱出できるとき)に使うことがある　※4……敵のHPが残りわずかになったときに使う
※5……敵に毒状態(基本発生率100%、持続時間60秒)を発生させる効果もある

チーム系のアビリティによるアクション

解説 補助に向いたものを習得できる。コマンドゲージをためられる『スターターピストル』が実用的

※回復系のアビリティによるアクション(各種の『応急処置』)のデータはP.79を参照

アクション	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	トドメ	再使用制限
				倍率	破壊	基本	対ダウン				
スターターピストル	物理	○	1.5	1.0	×	0%	0%	100	○	○	×
必要AP 6 累計 6	使用条件 バトル開始時の赤いオビが消えた直後に、プロンプトの近くに敵がいる										
	効果 銃を撃って敵にダメージを与えつつ、コマンドゲージを1目盛りぶんためる										
バレットファン	物理	○	0.4	1.0	×	100%	100%	100	○	○	20秒
必要AP 64 累計 88	使用条件 HPが現在の最大値の76%以上残っているプロンプトが複数の敵に囲まれている										
	効果 横に回転しながら銃を連射して、周囲の敵にダメージを与える。確実にクリティカルヒットするうえ、ひるませ力の蓄積量に関係なく相手を大きくひるませることが可能										
閃光撃ち	物理	○	2.0	1.0	×	0%	0%	100	○	○	20秒
必要AP 18 累計 24	使用条件 HPが現在の最大値の30%以下まで減っているプロンプトが敵の攻撃を回避する										
	効果 閃光弾を撃ち、ダメージを与えた敵にストップ状態(基本発生率100%、持続時間1秒)を発生させて一瞬だけ動きを止める										
フェイタルアタック	物理	○	0.2(※6)×10回	1.0	×	0%	0%	50	×	○	15秒(※9)
最後の2発	物理	○	0.4(※7)×2回	1.0	×	0%	0%	100	○	○	
衝撃波	物理	○	2.5(※8)×2回	1.0	×	0%	0%	300	○	○	
必要AP 16 累計 24	使用条件 敵がWEAK状態になっている										
	効果 腰に構えた銃を12回撃って敵にダメージを与える。マシンナリィの装備中は衝撃波を2回放って攻撃するが、敵が遠くにいるときは銃による攻撃を優先することが多い。ほかの仲間とちがい、WEAK状態の敵が遠くにいても行なえる										
▼マシンナリィを装備しているときのみ行なうもの											
シンクレイド	物理	×	2.0(※10)	1.0	×	0%	0%	300	○	○	30秒
必要AP 24 累計 30	使用条件 ノクティスが空中で敵を攻撃している										
	効果 ジャンプして落下中にマシンナリィを撃ち、衝撃波でダメージを与えつつ敵に感電状態(基本発生率100%、持続時間3秒)を発生させる										

※6……アビリティ『フェイタルアタック+』を覚えているときは「0.4」　※7……アビリティ『フェイタルアタック+』を覚えているときは「0.6」
※8……アビリティ『フェイタルアタック+』を覚えているときは「3.5」　※9……マシンナリィによる攻撃は「0秒」
※10……アビリティ『シンクレイド強化』を覚えているときは「4.0」

コマンド

操作 L1 ＋ 十字キー

解説 ステータス異常や部位破壊で敵を弱体化させるものに加えて、写真を撮るだけという風変わりなコマンドもある

※「攻撃の流れ」の A などの記号は、P.87の「コマンドの攻撃データ」に対応

ペネトレイト

必要AP	0(初期習得)	武器	銃	ゲージ消費量	1

威力倍率						
通常版	ノクティス	1.0	仲間	3.5	破壊
クリティカル版	ノクティス	1.0	仲間	3.5	ダウン

攻撃の流れ

A 銃を撃ち、ダメージを与えた敵に防御力ダウン状態(基本発生率100%、体力−100、持続時間20秒)を発生させる

▼ ◎ボタン

B 空中へシフトし、プロンプトから受け取った銃を撃つ

クリティカル版のおもなちがい

- 攻撃が確実にクリティカルヒットする
- 防御力ダウン状態で体力を下げる量が150になる





スターシェル

必要AP	8 累計 8	武器	銃	ゲージ消費量	1

威力倍率						
通常版	ノクティス	0	仲間	0	破壊
クリティカル版	ノクティス	0	仲間	0	ダウン

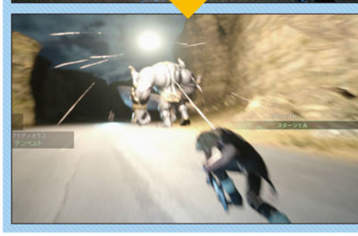
攻撃の流れ

C 強烈な光を20秒ほど放つ弾をやや上空に撃ち、半径18m以内にいる敵にダメージを与えつつプロンプトに対する執着状態(※10)を発生させる。さらに、相手がシガイならシガイパラメータダウン状態(※10)も発生させる

クリティカル版のおもなちがい

- 効果範囲が半径24mになる





ブラスター

必要AP	18 累計 26	武器	マシンナリィ	ゲージ消費量	2

威力倍率						
通常版	ノクティス	1.0	仲間	8.0	破壊
クリティカル版	ノクティス	1.0	仲間	8.0	ダウン

攻撃の流れ

D ターゲットに接近してマシンナリィを撃ち、半径2mの爆発を起こしてダメージを与えた敵に燃焼状態を発生させる(基本発生率100%、持続時間10秒)。燃焼状態を発生させる攻撃だが、炎属性は持っていない

▼ ◎ボタン

E 空中へシフトし、プロンプトから受け取ったマシンナリィを斜め下に向けて撃つ

クリティカル版のおもなちがい

- 攻撃が確実にクリティカルヒットする
- 爆発の範囲が半径3mになる



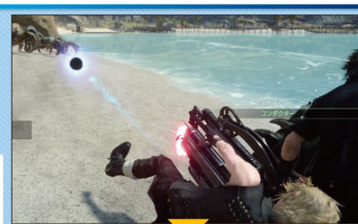


※10……耐性が「無効」以外の相手には確実に発生する。持続時間は20秒

コンダクター

必要AP	18	累計	26	武器	マシンナリィ	ゲージ消費量	2

威力倍率					
通常版	ノクティス	0	仲間	最大で合計3.0	破壊
クリティカル版	ノクティス	0	仲間	最大で合計3.0	ダウン





攻撃の流れ

F G ターゲットに弾を撃ちこんで重力球を発生させ、周囲にいる敵を引き寄せながらダメージを最大で15回与える。敵にダメージを与える範囲は半径10mで、敵を引き寄せる範囲は半径15m

クリティカル版のおもなちがい

- 攻撃が確実にクリティカルヒットする
- 敵を引き寄せる力が1.5倍強になる

スナップショット

必要AP	18	累計	26	武器	(なし)	ゲージ消費量	1

威力倍率					
通常版	ノクティス	0	仲間	0	破壊
クリティカル版	ノクティス	0	仲間	0	ダウン


通常版


クリティカル版

攻撃の流れ

ターゲットをカメラで撮影する。最大で5枚まで記録できるが、前回の宿泊から撮った枚数が多いときは記録されないことがある

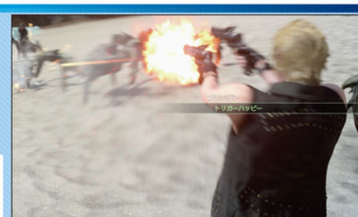
クリティカル版のおもなちがい

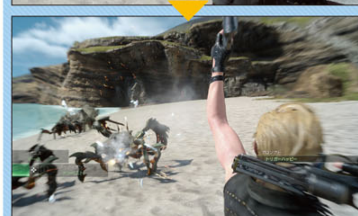
- 自撮りをしてターゲットと自分の両方を写す
- アビリティ『スナップショットでAP』を覚えていれば、発動するたびにAPを1入手できる

トリガーハッピー

必要AP	72	累計	98	武器	銃	ゲージ消費量	3

威力倍率					
通常版	ノクティス	0	仲間	合計15.0	破壊
クリティカル版	ノクティス	0	仲間	合計15.0	ダウン





攻撃の流れ

H I 左右の手に銃を持ち、「いずれかの方向に転がってから弾を7発撃つ」を2回行なったあと、狙いを定めて弾を1発撃つ。周囲に複数の敵がいるときは、攻撃の合間にターゲットを切りかえることが多い

クリティカル版のおもなちがい

- 攻撃が確実にクリティカルヒットする
- 攻撃回数が2倍になる
- 各攻撃の威力倍率が半分になる(※1)

※1……クリティカルヒットが確実に発生するため、1発のダメージ量は通常版と変わらない(そのうえで攻撃回数が2倍になる)

コマンドの攻撃データ

※A などの記号は、P.85～86の「攻撃の流れ」に対応

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	トドメ
					倍率	破壊	基本	対ダウン			
▼ペネトレイト 通常版											
A プロンプトの射撃	物理	○	×	3.5	1.3	○	×	×	500	×	○
B 追撃	物理	○	×	1.0	1.0	○	×	×	1000	○	○
▼ペネトレイト クリティカル版											
A プロンプトの射撃	物理	○	×	3.5	1.3	○	100%	100%	800	×	○
B 追撃	物理	○	×	1.0	1.0	○	100%	100%	1000	○	○
▼スターシェル 通常版											
C 閃光	物理	○	×	0	0	×	×	×	50	×	×
▼スターシェル クリティカル版											
C 閃光	物理	○	×	0	0	×	×	×	80	×	×
▼ブラスター 通常版											
D プロンプトの射撃	物理	○	×	8.0	1.2	○	×	×	500	○	○
E 追撃	物理	○	×	1.0	1.0	○	×	×	1000	○	○
▼ブラスター クリティカル版											
D プロンプトの射撃	物理	○	×	8.0	1.2	○	100%	100%	800	○	○
E 追撃	物理	○	×	1.0	1.0	○	100%	100%	1000	○	○
▼コンダクター 通常版											
F 弾	物理	○	×	0	0	×	×	×	100	×	×
G 重力球	魔法	○	×	1回ごとに0.2	1.0	×	×	×	0	×	○
▼コンダクター クリティカル版											
F 弾	物理	○	×	0	0	×	×	×	100	×	×
G 重力球	魔法	○	×	1回ごとに0.2	1.0	×	100%	100%	0	×	○
▼トリガーハッピー 通常版											
H 転がり射撃	物理	○	×	0.5×14回	1.0	○	×	×	30	×	○
I 狙い撃ち	物理	○	×	8.0	1.1	○	×	×	500	○	○
▼トリガーハッピー クリティカル版											
H 転がり射撃	物理	○	×	0.25×28回	1.0	○	100%	100%	50	×	○
I 狙い撃ち	物理	○	×	4.0×2回	1.1	○	100%	100%	800	○	○

コマンドの成長データ

レベル	クリティカル版になる確率	使用時のゲージ蓄積量	必要な使用回数	
			つぎのレベルまで	そのレベルになるまでの累計
▼ペネトレイト				
1	0%	+50%	2回	0回
2	11%	+33%	3回	2回
3	21%	+25%	4回	5回
4	32%	+20%	5回	9回
5	43%	+16%	6回	14回
6	54%	+14%	7回	20回
7	65%	+12%	8回	27回
8	76%	+11%	9回	35回
9	87%	+10%	10回	44回
10	99%	──	──	54回

レベル	クリティカル版になる確率	使用時のゲージ蓄積量	必要な使用回数	
			つぎのレベルまで	そのレベルになるまでの累計
▼スターシェル				
1	20%	+25%	4回	0回
2	50%	+8%	12回	4回
3	80%	──	──	16回
▼ブラスター／コンダクター				
1	10%	+50%	2回	0回
2	12%	+33%	3回	2回
3	14%	+25%	4回	5回
4	16%	+20%	5回	9回
5	20%	──	──	14回

レベル	クリティカル版になる確率	使用時のゲージ蓄積量	必要な使用回数	
			つぎのレベルまで	そのレベルになるまでの累計
▼スナップショット				
1	1%	+20%	5回	0回
2	2%	+20%	5回	5回
3	3%	+20%	5回	10回
4	4%	+20%	5回	15回
5	5%	+20%	5回	20回
6	6%	+20%	5回	25回
7	7%	+10%	10回	30回
8	8%	+10%	10回	40回
9	10%	+2%	50回	50回
10	15%	──	──	100回
▼トリガーハッピー				
1	0%	+1%	100回	0回
2	25%	──	──	100回

ゲストメンバー 1

コル
Cor







パーティに加わる時期

- CHAPTER 02で、賢王の剣入手後にコルに話しかけてからキカトリーク塹壕跡の入口に近づくまで
- CHAPTER 02で、北ダスカ封鎖線に侵入してから重魔導アーマー「キュイラス」を倒すまで



「不死将軍」の異名にたがわぬ実力を備えた軍人。パーティにいる期間は短いものの、まだ戦いに慣れていないノクティスたちにとって大きな戦力となる。なお、コルが同行している時期はノクティスたちの行動範囲が制限されるため、高難度の討伐依頼に協力してもらうことはできない。

コル 基本能力

力の値は、レベルが52の場合のグラディオラスに匹敵する。ダメージやステータス異常への耐性も高め。

パラメータ

※[ ]内は装備を含めた値。アビリティ『○○全員アップ』を覚えている場合は、対応するパラメータが記載の値よりも高くなる

レベル	52	力	232
最大HP	3467	体力	57
最大MP	——	魔力	40
攻撃力	232 [368(※1)]	精神	78
防御力	57	耐性	弾50%、即死無効、混乱無効、トード無効、石化無効、パラメータダウン80%

装備

コマンド	獅子吼(Lvl.7)
メイン武器	虎徹
サブ武器	菊一文字
アクセサリー	カーボンバングル 黒金の腕輪 セーフティガード
衣装	王都警護隊の戦闘服

※上記以外にも、武器やツメなどで斬ったり刺したりする攻撃で受けるダメージ量を15%減らす能力を持つ
※1……メイン武器(虎徹)を使っているときの値

コル バトルアクション

剣術と体術による接近戦が得意。さらに、小刀を投げたり衝撃波を飛ばしたりといった攻撃も行なえる。

通常攻撃

解説 強力な技がそろっている。『溜め2回転振り』は、ノクティスがシフトブレイクで追撃できるという独特の攻撃

※武器の種別によるダメージの倍率は、メイン武器の刀(虎徹)が1.0倍、サブ武器の小刀(菊一文字)が0.75倍
※与えるダメージ量に影響する武器耐性は、基本的に片手剣のものだが、刀で突く攻撃には槍のものが、小刀を投げる攻撃には短剣のものが、鞘や蹴りによる攻撃には大剣のものが影響する

アクション	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	トドメ
連続攻撃(1段目)	物理	×	1.6	1.0	×	0%	0%	100	×	○
連続攻撃(2段目以降)	物理	×	1.1(※2)	1.0	×	0%	0%	100(※2)	×	○
前蹴り	物理	×	0.65	1.0	×	×	×	50	×	○
うしろ蹴り	物理	×	0.8	1.0	×	×	×	50	×	○
踏みこみ突き	物理	×	1.7	1.0	×	0%	0%	100	×	○
踏みこみ真下振り	物理	×	1.7	1.0	×	0%	0%	100	×	○
溜め居合い抜き	物理	×	4.5	1.1	○	60%	60%	100	×	○
溜め真下振り	物理	×	4.25	1.2	○	25%	25%	300	○	○
溜め2回転振り(※3)	物理	×	1.65	1.0	○	0%	0%	80	×	○
2回転目	物理	×	1.8	1.0	○	0%	0%	100	○	○
▼サブ武器を使うもの										
小刀投げ	物理	×	0.95	1.0	○	0%	0%	100	×	○
鞘突き	物理	×	0.9	1.0	×	×	×	50	×	○
鞘払い	物理	×	0.6	1.0	×	×	×	30	×	○

※2……「威力倍率：1.15、ひるませ力：80」「威力倍率：1.0、ひるませ力：50」「威力倍率：0.9、ひるませ力：50」の攻撃をくり出すこともある
※3……攻撃が当たった敵には「マップシフトできる場所を示すマーク」が重なり、ノクティスが追撃できる状態になる。このときに◎ボタンを押すとノクティスがシフトブレイクをくり出し、マークが重なっている敵に1回ずつ攻撃することが可能(シフトブレイクを行なえる武器を選択していない場合は◎ボタンを押しても追撃が発動しない)。シフトブレイクの威力は使う武器によって変わり(→P.44)、攻撃のたびにMPを30消費するが、シフトした距離に応じたダメージの倍率は「×1.0」に固定される

コマンド

操作 L1 ＋ ✚

解説 『獅子吼』のみ使用可能。この攻撃は威力が大きく、敵をダウンさせたり部位を破壊したりしやすい

※「攻撃の流れ」の A などの記号は、下記の「コマンドの攻撃データ」に対応

獅子吼

必要AP	0(初期習得)	武器	刀	ゲージ消費量	1

威力倍率			
通常版	ノクティス 0	仲間 合計5.0	破壊
クリティカル版	ノクティス 0	仲間 合計5.0	ダウン

攻撃の流れ

A B 敵に接近してから刀を振り上げ、やや遠くまで衝撃波を飛ばす

クリティカル版のおもなちがい

- 攻撃が確実にクリティカルヒットする
- コルの刀を振る動作が「高くジャンプしてから振り下ろす」になる。通常版ほど敵に近づかないため、刀の攻撃が当たらないことが多い

通常版



クリティカル版



コマンドの攻撃データ

※ A などの記号は、上記の「攻撃の流れ」に対応

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	トドメ
▼獅子吼 通常版											
A 振り上げ	物理	×	×	2.5	1.0	○	×	×	500	○	○
B 衝撃波	物理	×	×	2.5	1.3	○	×	×	600	○	○
▼獅子吼 クリティカル版											
A 落下振り	物理	×	×	2.5	1.3	○	100%	100%	700	×	○
B 衝撃波	物理	×	×	2.5	1.0	○	100%	100%	800	○	○

コマンドの成長データ

レベル	クリティカル版になる確率	使用時のゲージ蓄積量	必要な使用回数 つぎのレベルまで	必要な使用回数 そのレベルになるまでの累計
7	32%	+12%	8回	0回
8	36%	+11%	9回	8回
9	40%	+10%	10回	17回
10	48%	——	——	27回

イリス
Iris









パーティに加わる時期

- 別10『ふたりでおさんぽ』の進行中
- CHAPTER 06で、レスタルムを出発してからカエムの岬で別れるまで（06-2『帝国への反撃』の進行中は一時的にパーティから抜ける）

グラディオラスの妹。06-2『帝国への反撃』クリア後からカエムの岬で別れるまでのあいだにかぎり、バトルに参加する機会がある。通常は自前のアイテムによる回復をくり返すが（パーティの所持数は減らない）、アミシティア家の一員として学んだ格闘術を使ったり、手作りのモーグリぬいぐるみを投げたりすることも。

イリス 基本能力

最大HPがとても低いが、ゲストメンバーはピンチ状態や戦闘不能状態にならないので気にしなくていい。

パラメータ

※アビリティ『〇〇全員アップ』を覚えている場合は、対応するパラメータが記載の値よりも高くなる

レベル	18	力	100
最大HP	122	体力	30
最大MP	——	魔力	40
攻撃力	100	精神	30
防御力	30	耐性	即死無効、混乱無効、トード無効、石化無効、パラメータダウン80%

装備

コマンド	エクリプス（Lvl.1）
メイン武器	（なし）
サブ武器	——
アクセサリー	パワーリスト
衣装	カジュアルスタイル

イリス バトルアクション

アイテムによる回復が主体。攻撃は、コマンド、パリィリンク、特定の状況(→P.712)でのみ行なう。

イリスが使うことがあるアイテム

※アイテムを使ってから20秒間は同じ相手にアイテムを使わない

名前	おおまかな使用条件	効果
ポーション	パーティの誰かのHPが現在の最大値の80%以下まで減っている	HPを最大値(減っていないときの値)の50%回復する
エーテル	ノクティスのMPが残り50%以下まで減っている	MPを全回復する
エリクサー	ノクティスの最大HPが30%以下まで減っている	最大HPを50%回復し、HPとMPを全回復する

コマンド

操作 L1 + 十字キー

解説 相手が帝国兵かそれ以外かによって攻撃方法が変化。レベルを上げるとクリティカル版がほぼ確実に出る

※「攻撃の流れ」のAなどの記号は、下記の「コマンドの攻撃データ」に対応

エクリプス

必要AP	0(初期習得)	武器	(なし)	ゲージ消費量	2

威力倍率				
通常版	ノクティス 0	仲間 合計7.0	破壊
クリティカル版	ノクティス 1.5	仲間 合計8.5	ダウン

攻撃の流れ

A 敵に接近して水面蹴りを仕掛ける
▼
B 大剣を右に払いつつ、イリスを真上に放り投げる
▼
C 落下しながらカカト落としを仕掛ける
▼
◎ボタン(クリティカル版のみ実行可能)
D グラディオラスから受け取った大剣を振り下ろす
▼
E まわし蹴りで攻撃する

※相手が帝国兵以外の場合は、イリスだけでなくグラディオラスも参加できるときのみ発動可能

クリティカル版のおもなちがい
- ◎ボタンで追撃できるようになる
- 水面蹴り以外の攻撃が確実にクリティカルヒットする



クリティカル版



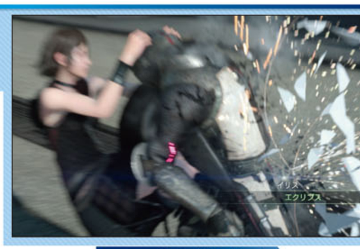
相手が帝国兵の場合

威力倍率				
通常版	ノクティス 0	仲間 (※1)	破壊
クリティカル版	ノクティス 0	仲間 (※1)	ダウン

攻撃の流れ

F 敵の背中を両ヒザ蹴りで攻撃し、相手の最大HPと同じ量のダメージを与えて一撃で倒す

クリティカル版のおもなちがい
(なし)



コマンドの攻撃データ

※Aなどの記号は、上記の「攻撃の流れ」に対応

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	トドメ
▼エクリプス 通常版											
A 水面蹴り	物理	×	×	1.0	1.0	×	×	×	50	×	×
B 右払い	物理	×	×	1.0	1.0	×	×	×	100	×	×
C カカト落とし	物理	×	×	5.0	1.5	○	×	×	600	○	○
▼エクリプス クリティカル版											
A 水面蹴り	物理	×	×	1.0	1.0	×	×	×	50	×	×
B 右払い	物理	×	×	1.0	1.0	×	100%	100%	200	×	×
C カカト落とし	物理	×	×	5.0	1.5	○	100%	100%	800	○	○
D 追撃(大剣)	物理	×	○	1.5	1.0	○	100%	100%	1000	○	○
E 追撃(蹴り)	物理	×	×	1.5	1.0	×	100%	100%	50	○	×
▼エクリプス(相手が帝国兵の場合) 通常版 クリティカル版											
F 両ヒザ蹴り	割合	×	×	(※1)	0	×	×	×	0	○	○

コマンドの成長データ

レベル	クリティカル版になる確率	使用時のゲージ蓄積量	必要な使用回数 つぎのレベルまで	必要な使用回数 そのレベルになるまでの累計
1	50%	1%	100回	0回
2	99%	—	——	100回

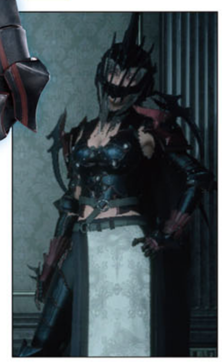
※水面蹴りとカカト落としは、与えるダメージ量に相手の武器耐性が影響しない(追撃のまわし蹴りは大剣耐性が影響する)
※1……相手の最大HPと同じ量のダメージ(上限は9999)を与える

ゲストメンバー 3

アラネア
Aranea







ニフルハイム帝国軍の准将だが、物語の中盤以降のバトルでノクティスたちに加勢することがある。魔導技術を組みこんだ突撃槍を軽々とあつかい、高い跳躍から必殺の一撃を放つ。攻撃を専門分野としているものの、パーティメンバーがピンチ状態になっているときは救助も行なう。

パーティに加わる時期

- CHAPTER 07で、ノクティスがアラネアに話しかけてからスチリフの杜の探索を終えるまで
- CHAPTER 08以降で、ノクティスたちがシガイと戦っているとき（右記の条件をすべて満たすと揚陸艇に乗って現れ、バトルが終わると揚陸艇にもどって去る／※1）

- リード地方、ダスカ地方、クレイン地方のいずれかの屋外にいる
- ほかの揚陸艇が出現していない
- バトルエリアから200m以内に拠点がない
- バトルエリアから100m以内に標や釣り場がない

※1……揚陸艇にもどったあとは、世界の時刻が2時間以上過ぎるまで再登場しなくなる

アラネア 基本能力

レベルと力が高く、敵に大ダメージを与えやすい。危険なステータス異常を防ぐ能力も持っている。

パラメータ

※[ ]内は装備を含めた値。アビリティ『〇〇全員アップ』を覚えている場合は、対応するパラメータが記載の値よりも高くなる

レベル	48	力	164
最大HP	2608	体力	46
最大MP	——	魔力	40
攻撃力	164［405］	精神	78
防御力	46	耐性	即死無効、混乱無効、トード無効、石化無効、パラメータダウン80%

装備

コマンド	エア・スペリオリティ（Lvl.8）
メイン武器	シュトースシュペーア
サブ武器	——
アクセサリー	電動アクチュエーター 士官用特A級シールド 慣性制御装置
衣装	ドラゴンメイル

アラネア バトルアクション

槍や体術による攻撃を華麗な動きでくり出す。オーバーブースト(※1)で攻撃を強化できるのも特徴。

※与えるダメージ量に影響する武器耐性は基本的に槍のものだが、槍を縦や横に振る攻撃には片手剣のものが、蹴りやオーバーブースト中の爆発による攻撃には大剣のものが影響する

通常攻撃

※[ ]内はオーバーブースト中の値

解説 全体的にひるませ力が高め。武器のクリティカル率が0%なので、基本的にクリティカルヒットは発生しない

アクション	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	トドメ
				倍率	破壊	基本	対ダウン			
急降下攻撃	物理	×	3.8[5.8]	1.0	×	0%	0%	100	○	○
飛行突進突き	物理	×	3.0[3.0]	1.0	×	0%	0%	100	○	○
ダッシュ突き	物理	×	1.5[2.62]	1.0	×	0%	0%	100	×	○
踏みこみ突き	物理	×	1.15[2.01]	1.0	×	0%	0%	100	×	○
前方宙返り落下攻撃	物理	×	1.5[2.62]	1.0	×	0%	0%	100	×	○
縦振り	物理	×	0.8[1.4]	1.0	×	0%	0%	100	×	○
正面突き	物理	×	1.0[1.75]	1.0	×	0%	0%	100	×	○
上段まわし蹴り	物理	×	0.7	1.0	×	0%	0%	100	×	○
背面まわし蹴り	物理	×	0.6	1.0	×	0%	0%	80	×	○
オーバーブーストの爆発	物理	×	0.95	1.0	×	0%	0%	150	○	○

コマンド

操作 L1 + 十字キー

解説 ゲージ消費量は多いが、最初からレベルが高いうえ、19回使うだけで上限まで成長させることが可能

※「攻撃の流れ」のAなどの記号は、下記の「コマンドの攻撃データ」に対応

エア・スペリオリティ

必要AP	0(初期習得)	武器	槍	ゲージ消費量	3

威力倍率			
通常版	ノクティス 0	仲間 合計20.0	破壊
クリティカル版	ノクティス 0	仲間 合計20.0	ダウン

攻撃の流れ

A B はるか上空までジャンプしてから槍を真下に向け、ターゲットの頭上から急降下攻撃を仕掛ける。地上または低空にいる敵には、落下中と着地時の攻撃が両方とも当たる

クリティカル版のおもなちがい

- 攻撃が確実にクリティカルヒットする
- 攻撃の動作が変わる(真下に向けた槍を軸にして何度も回転しながら落下する)

通常版



クリティカル版



コマンドの攻撃データ

※Aなどの記号は、上記の「攻撃の流れ」に対応

アクション	タイプ	遠距離攻撃	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	トドメ
					倍率	破壊	基本	対ダウン			
▼エア・スペリオリティ 通常版											
A 落下中	物理	×	×	10.0	1.3	○	×	×	3000	○	○
B 着地時	物理	×	×	10.0	1.3	○	×	×	3000	○	○
▼エア・スペリオリティ クリティカル版											
A 落下中	物理	×	×	10.0	1.3	○	100%	100%	3000	○	○
B 着地時	物理	×	×	10.0	1.3	○	100%	100%	3000	○	○

コマンドの成長データ

レベル	クリティカル版になる確率	使用時のゲージ蓄積量	必要な使用回数	
			つぎのレベルまで	そのレベルになるまでの累計
8	36%	11%	9回	0回
9	40%	10%	10回	9回
10	48%	——	——	19回

※1……地面に刺した槍の先端部を踏んで45秒ほど攻撃を強化するアクション。オーバーブースト中は槍の先端部がピンク色に光り、槍を使った通常攻撃の威力倍率が上がるうえ、『急降下攻撃』以外では爆発による攻撃が追加される。この爆発は『背面まわし蹴り』でも発生する

INDEX

エクストラメンバー

チョコボ
Chocobo









サブクエスト 044『チョコボに会いたい』をクリアしたあとに、ノクティスたちが乗ることができる鳥。ノクティスを乗せて移動した時間に応じてレベルが上がり、「お助けチョコボ」としてバトルでもパーティに力を貸すようになる。ただし、実際に何をするかはチョコボの気分しだいで、敵から逃げ出すことも多い。

チョコボ 基本能力

バトルに影響するパラメータはレベルと力のみ。たとえ敵の攻撃に巻きこまれても倒されることはない。

パラメータ

レベル	10(※1)
力	ノクティスと同じ

※1……敵に与えるダメージ量に影響するレベル(→P.154)は、チョコボのレベルに関係なく10と見なされる

チョコボ バトルアクション

攻撃だけでなく、ノクティスを敵から逃がしたりパーティを強化したりするアクションも行なえる。

アクション	タイプ	遠距離攻撃	威力倍率	部位ダメージ 倍率	部位ダメージ 破壊	クリティカル率 基本	クリティカル率 対ダウン	ひるませ力	ダウン	トドメ
▼R2ボタンを押したときに表示されるメニューで発動できるもの										
チョコダッシュ	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
必要レベル 2	効果	走ってノクティスに接近したあと、背中にノクティスを乗せてバトルエリアの外へ逃げる								
	補足	▶同じバトル中に使用できるのは1回だけ ▶ノクティスに接近しても、ノクティスとの高低差が大きかったり、ノクティスが敵の攻撃でひるんでいたりすると、乗せるのをやめる ▶ノクティスが乗っているあいだは、ノクティスやチョコボを操作できない ▶ノクティスを乗せたあと、どの方向へ走るかはランダムで決まる ▶バトルエリアの外へ向かう途中で敵の攻撃を受けたり壁かガケに行く手をはばまれたりしたときは、逃げるのをやめてノクティスをその場に降ろす								
▼バトル開始時(赤いオビが消えたとき)にランダムで発動するもの(※2)										
チョコキック	物理	×	1.0	1.0	×	×	×	400	×	○
必要レベル 4	効果	ターゲットに近づいたあと、軽くジャンプして蹴る								
チョコラッシュ	物理	×	1.0×2回	1.0	×	×	×	400	×	○
水面蹴り	物理	×	1.5	1.0	×	×	×	400	×	○
サマーソルトキック	物理	×	1.5×2回	1.0	×	×	×	1000	○	○
必要レベル 6	効果	ターゲットに近づいたあと、軽くジャンプして両脚で1回ずつ蹴り、さらに水面蹴りとサマーソルトキックを仕掛ける。サマーソルトキックの攻撃は2回当たる								
チョコサージ	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
必要レベル 8	効果	その場で踊り出して、パーティ全員に精神アップ状態(精神+80、持続時間60秒)とHP回復速度アップ状態(HPの回復速度+200%、持続時間60秒)を発生させる								

※レベル10で覚える『チョコボ de リンク』は、バックアタックリンクとして発動する(→P.58)

※2……「赤いオビが消えたあとに◎ボタン長押しでチョコボから降りる」「敵の攻撃を受けてチョコボから降ろされる」「チョコボがノクティスの近くで待機しているときにバトルをはじめる」のいずれかの状況になると右記の確率で発動する。ただし、夜間はどのアクションも発動しない(『チョコダッシュ』と『チョコボ de リンク』は発動可能)。世界の時刻に関係なく、アクションが発動しなかった場合はチョコボが前方に走り出して遠くへ行ってしまう

『チョコキック』などの発動確率

※小数第2位以下切り捨て

レベル	各アクションの発動確率 チョコキック	チョコラッシュ	チョコサージ	何も発動しない確率
1〜3	―	―	―	100%
4	30%	―	―	70%
5	35%	―	―	65%
6	20%	20%	―	60%
7	22.5%	22.5%	―	55%
8	16.6%	16.6%	16.6%	50%
9	18.3%	18.3%	18.3%	45%
10	20%	20%	20%	40%

▶チョコダッシュ



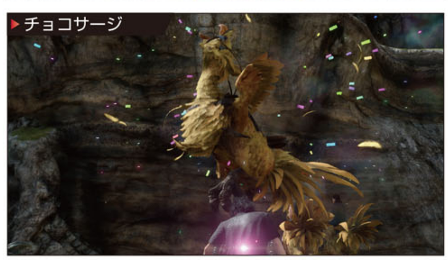
▶チョコキック



▶チョコラッシュ



▶チョコサージ



INDEX

自動的に効果を発揮するアビリティ

覚えるだけで効果を発揮するアビリティを紹介する。パラメータの強化などに役立てよう。

※「利用できるキャラクター」では、そのアビリティの効果を得られるキャラクターのマーク(下記参照)を明るく表示している
ノ……ノクティス、グ……グラディオラス、イ……イグニス、プ……プロンプト
※└追加→……矢印のもとにあるアビリティの効果に追加されるもの(両方の効果が発揮される)
※└上書き→……矢印のもとにあるアビリティの効果を上書きするもの(矢印の先にある効果だけが発揮される)

名前	利用できるキャラクター	効果	必要AP 個別	必要AP 累計
▼アクション系				
ガードMP消費ダウン	ノ	回避や盾によるガード(慈王の盾によるガードをのぞく)を行なったときに消費するMPが0.7倍に減る	8	8
ガードMP消費ダウン+	ノ	└追加→消費するMPがさらに0.7倍に減る	32	40
ノクティスMPアップ	ノ	ノクティスの最大MPが「自分のレベルと同じ値」だけ上がる	99	107
コンボアップ	ノ	コンボ数が2HIT以上のときに与えるダメージ量が「コンボ数」%増える(100HIT以上のときの「+100%」が上限)	10	10
シフトブレイク強化	ノ	シフトブレイクの「シフトした距離に応じたダメージの倍率」が0.3上がる	24	34
シフトブレイク強化+	ノ	└上書き→ダメージの倍率が0.5上がる	52	86
零距離シフトブレイク	ノ	シフトした距離が約5m未満のシフトブレイクが、かならずクリティカルヒットする	333	419
シフトブレイクでシガイクラッシュ可能	ノ	シガイの部位をシフトブレイクで破壊できる	24	58
バックアタックダメージ強化	ノ	敵の背後から仕掛けた攻撃(バックアタックが発生しない攻撃も含む)で与えるダメージ量が25%増える	28	38
バックアタックダメージ強化+	ノ	└上書き→ダメージの増加量が50%になる	64	102
ジャストガード	ノ	敵の攻撃を受ける直前(0.17秒以内)に◉ボタンを押すと、MPを消費せずに回避や盾によるガードを行なう「ジャストガード」ができる 補足 ▶光耀の指輪の選択中はジャストガードができない ▶このアビリティの習得後は、ガードモードに移った瞬間にノクティスの全身が青く光る ▶このアビリティの習得後は、地面に落ちる直前に◉ボタンを押すと、受け身をとって落下ダメージを防げる	16	16
ジャストガードでMP回復	ノ	ジャストガードをすると、MPが20回復する	32	48
ダメージシフト	ノ	敵の攻撃でダメージを受けてから0.33〜0.5秒後のあいだに◉ボタンを押すと、受けたダメージと同じ量だけ自分のHPが回復しつつ(最大HPを減らされたときはそのぶんも回復し、ステータス異常を発生させられたときはそれが行動不能にするもの以外なら解除する)、身をひるがえしてすぐさま行動可能になる	333	381
シフトデコイ	ノ	正面シフト、マップシフト、シフトブレイクで発生した残像が5秒後まで消えず、敵の狙いをある程度引きつける	48	64
バーストアタック	ノ	MPバースト状態のときに敵に与えるダメージ量が50%増える	64	128
エアステップ	ノ	片手剣や槍の選択中に、空中で特定の通常攻撃をくり出したあと、左スティックを入力しながら◉ボタンを押すと、MPを20消費して左スティックの入力方向へ跳び上がる 補足 ▶敵が近くにいるときのみ実行できる ▶ファントムソード召喚中は、このアビリティの習得前でも、エアステップが行なえる(→P.60) ▶MPバースト状態のときは行なえない(ファントムソード召喚中をのぞく)	6	6
空中回避	ノ	空中で回避が行なえる 補足 ▶盾(慈王の盾を含む)の選択中でも行なえる ▶このアビリティの習得後は、ファントムソード選択中のガードモードで弾を防ぐ効果が空中でも発揮される	16	22
エアステップコンボ	ノ	着地するまでにエアステップを行なえる回数が2回になる	52	74
無限エアステップ	ノ	着地するまでにエアステップを行なえる回数が無限になる	333	407
シフトレイド	ノ	片手剣か槍の選択中に空中で◉ボタンを押すと、MPを20消費してターゲットのそばまでワープする 補足 ▶敵から少し離れているときのみ実行できる ▶ワープ後まで◉ボタンを押しつづけると、すぐさま通常攻撃をくり出せる(MPバースト状態のときをのぞく) ▶聖王の杖の選択中やファントムソード召喚中は、このアビリティの習得前でもシフトレイドが行なえる(ファントムソード召喚中はMPを消費しない)	28	34
空中攻撃でMP回復	ノ	空中で敵に攻撃を当てると、MPが最大値の2%(小数点以下切り捨て)回復する	52	86

名前	利用できるキャラクター				効果	必要AP	
						個別	累計
▼仲間コマンド系							
攻撃でコマンドゲージ増加	ノ				敵に攻撃を当てたりパリィで敵の攻撃を弾き返したりすると、コマンドゲージがたまる(たまる量はP.14～63を参照)	48	48
ダメージでコマンドゲージ増加	ノ				ノクティスがダメージを受けると、コマンドゲージが「1目盛りの20分の1」たまる	99	147
コマンド増加速度アップ	ノ				コマンドゲージのたまる速度が25%上がる	333	480
コマンド限界突破【グラディオラス】		グ			グラディオラスのコマンドで敵に与えるダメージ量の上限が99999になる(ノクティスの追撃をのぞく)	999	1097
コマンド限界突破【イグニス】			イ		イグニスのコマンドで敵に与えるダメージ量の上限が99999になる(ノクティスの追撃と『ラウンドアサルト』をのぞく)	999	1097
コマンド限界突破【プロンプト】				プ	プロンプトのコマンドで敵に与えるダメージ量の上限が99999になる(ノクティスの追撃をのぞく)	999	1097
▼チーム系							
リンクアタック強化	ノ	グ	イ	プ	リンクアタックで与えるダメージ量が20%増える	8	8
リンクアタック強化＋	ノ	グ	イ	プ	上書き→ダメージの増加量が50%になる	32	40
クリティカルリンク	ノ	グ	イ	プ	リンクアタックが確実にクリティカルヒットする	333	373
リンクアタック限界突破	ノ	グ	イ	プ	リンクアタックで与えるダメージ量の上限が99999になる	999	1372
フェイタルアタック＋		グ	イ	プ	『フェイタルアタック』の威力倍率が上がる(→P.68、76、84)	99	123
シンクガード強化		グ			『シンクガード』の威力倍率が上がる(→P.68)	99	129
シンクラッシュ強化			イ		『シンクラッシュ』の威力倍率が上がる(→P.76)	64	94
シンクレイド強化				プ	『シンクレイド』の威力倍率が上がる(→P.84)	99	129
▼回復系							
プロテスリカバー	ノ	グ	イ	プ	ピンチ状態から救助した相手に防御力アップ状態(体力＋200、持続時間30秒)を発生させる	20	20
リベンジリカバー	ノ	グ	イ	プ	ピンチ状態から救助した相手にクリティカル率アップ状態(クリティカル率(%)＋200、持続時間30秒)を発生させる	48	68
マイティリカバー	ノ	グ	イ	プ	ピンチ状態から救助した相手に攻撃力アップ状態(力＋200、持続時間30秒)を発生させる	48	68
フルリカバー	ノ	グ	イ	プ	ピンチ状態から救助した相手のHPを現在の最大HPまで回復する(減っていた最大HPは回復しない)	99	167
ぶらさがり中のHP回復速度アップ	ノ				ぶらさがり中のHPの回復速度が＋250%される(本来の「＋900%(10倍)」から「＋1150%(12.5倍)」になる)	12	12
スタミナアップ	ノ				ノクティスのスタミナの最大値が100増える(2倍になる)	24	36
スタミナアップ＋	ノ				追加→最大値がさらに100増える(3倍になる)	99	135
カバー回復率アップ	ノ				カバー中のHPの回復速度が＋250%され、MPの回復速度が＋50%される(HPの回復速度は本来の「＋900%(10倍)」から「＋1150%(12.5倍)」に、MPの回復速度は本来の「＋500%(6倍)」から「＋550%(6.5倍)」になる)	10	10
▼パラメータ系							
HP全員アップ	ノ	グ	イ	プ	最大HPが「自分のレベルの2倍」だけ上がる(※1)	10	10
HP全員アップ＋	ノ	グ	イ	プ	上書き→最大HPの上昇量が「自分のレベルの5倍」になる	99	109
HP全員アップ＋＋	ノ	グ	イ	プ	上書き→最大HPの上昇量が「自分のレベルの10倍」になる	333	442
力全員アップ	ノ	グ	イ	プ	力が「自分のレベルと同じ値」だけ上がる(※1)	99	109
体力全員アップ	ノ	グ	イ	プ	体力が「自分のレベルと同じ値」だけ上がる(※1)	99	109
精神全員アップ	ノ	グ	イ	プ	精神が「自分のレベルと同じ値」だけ上がる(※1)	99	109
アクセサリースロット＋【ノクティス】	ノ				ノクティスが装備できるアクセサリーが最大2個になる	16	16
アクセサリースロット＋＋【ノクティス】	ノ				上書き→装備できる数が最大3個になる	333	349
アクセサリースロット＋【グラディオラス】		グ			グラディオラスが装備できるアクセサリーが最大2個になる	16	32
アクセサリースロット＋＋【グラディオラス】		グ			上書き→装備できる数が最大3個になる	333	365
アクセサリースロット＋【イグニス】			イ		イグニスが装備できるアクセサリーが最大2個になる	16	32
アクセサリースロット＋＋【イグニス】			イ		上書き→装備できる数が最大3個になる	333	365
アクセサリースロット＋【プロンプト】				プ	プロンプトが装備できるアクセサリーが最大2個になる	16	32
アクセサリースロット＋＋【プロンプト】				プ	装備できる数が最大3個になる	333	365

※1……ゲストメンバーのパラメータも上がる

名前	利用できるキャラクター	効果	必要AP 個別	必要AP 累計
▼魔法系				
エレメント吸収効率アップ	ノ	エレメントスポットから手に入るエレメントの数が1.2倍になる	24	24
エレメント吸収効率アップ+	ノ	上書き→エレメントの入手数が1.5倍になる	72	96
エレメント吸収効率アップ++	ノ	上書き→エレメントの入手数が1.8倍になる	99	195
エレメント吸収確率アップ	ノ	敵を倒したときにエレメントを入手する確率が1.5倍になる	48	144
魔力全員アップ	ノ グ イ プ	魔力が「自分のレベルと同じ値」だけ上がる(※1)	48	72
魔力全員アップ+	ノ グ イ プ	上書き→魔力の上昇量が「自分のレベルの2倍」になる	99	171
魔法精製POWERボーナス	ノ	精製した魔法のPOWERが10上がる	20	20
魔法精製POWERボーナス+	ノ	上書き→POWERの上昇量が30になる	99	119
魔法精製POWERボーナス++	ノ	上書き→POWERの上昇量が50になる	555	674
魔法精製POWERボーナス+++	ノ	上書き→POWERの上昇量が100になる	999	1673
魔法使用でAP	ノ	エレメント魔法を使うとAPが1手に入る	24	44
魔法精製個数ボーナス	ノ	精製した魔法の数が1個多くなる	333	377
魔法精製個数ボーナス+	ノ	上書き→魔法の精製数が2個多くなる	999	1376
▼フィールド系				
車でAP	ノ グ イ プ	レガリアで2000m移動するたびにAPが1手に入る(※2/※3)	32	32
車でEXP	ノ グ イ プ	レガリアで855m移動するたびにパーティ全員に経験値が10手に入る(※2/※3)	99	131
チョコボでAP	ノ グ イ プ	チョコボで1400m移動するたびにAPが1手に入る(※3)	32	32
チョコボでEXP	ノ グ イ プ	チョコボで555m移動するたびにパーティ全員に経験値が10手に入る(※3)	99	131
チョコボレースでAP	ノ	チョコボレースで勝つ(※4)とAPが1手に入る	32	32
チョコボレースでEXP	ノ	チョコボレースで勝つ(※4)とパーティ全員に経験値が50手に入る	99	131
釣りでAP	ノ	魚を釣り上げるとAPが1手に入る	18	18
釣りでEXP	ノ	魚を釣り上げるとパーティ全員に経験値が10〜100手に入る	333	351
釣ったときのアイテム+	ノ	釣りで入手するアイテムが2個に増える	84	102
釣ったときのアイテム++	ノ	上書き→入手するアイテムが3個に増える	555	657
大物釣りでAPアップ	ノ	大物の魚を釣り上げるとAPが追加で1〜12手に入る	99	201
キャンプのAPアップ	ノ グ イ プ	キャンプをしたときに手に入るAPが2に増える	20	20
キャンプのAPアップ+	ノ グ イ プ	上書き→手に入るAPが3に増える	48	68
サバイバル強化	グ	サバイバルスキルで拾うアイテムの数が25%の確率で2倍になる	99	167
サバイバル強化+	グ	上書き→拾うアイテムの数がかならず2倍になる	999	1166
料理効果時間延長	イ	イグニスの料理の効果時間が約38分(世界の時刻が約20時間進むまで)になる	18	18
料理効果時間延長+	イ	上書き→効果時間が約61分(時刻が約32時間進むまで)になる	99	117
料理効果時間延長++	イ	上書き→効果時間が約83分(時刻が約44時間進むまで)になる	333	450
好物を料理することでAP	イ	誰かの好物を料理するとAPが1手に入る	20	38
スナップショットでAP	プ	『スナップショット』でクリティカル版が発動するとAPが1手に入る	32	44
▼ファントムソード系(CHAPTER 03でファントムソード召喚が可能になると出現するもの)				
ファントムソード召喚	ノ	ファントムソード召喚が行なえる	(※5)	0
ファントムゲージアップ	ノ	攻撃を当てたときと盾によるガードで敵をひるませたときにファントムゲージのたまる量が30%増える	24	24
ファントムゲージ消費ダウン	ノ	ファントムソード召喚中にファントムゲージが減るペースが30%減る	24	24
ファントムソード召喚でAP	ノ	ファントムソード召喚を行なうとAPが1手に入る	48	72
▼ファントムソード系(CHAPTER 04でファントムリンクが可能になると出現するもの)				
ファントムリンク	ノ	ファントムリンクが行なえる	(※5)	0
ファントムリンクダメージアップ	ノ	ファントムリンクで与えるダメージ量が50%増える	24	24
ファントムリンク後MP消費なし	ノ	ファントムリンクを行なうと、ノクティスに消費MP0状態(持続時間60秒)が発生する	72	96
ファントムリンク後EXPアップ	ノ	ファントムリンクで敵にトドメを刺すと、パーティ全員に経験値が100手に入る	99	123
ファントムリンクでAP	ノ	ファントムリンクを使うとAPが1手に入る	48	72
▼ウェイト系				
ライブラで弱点属性ダメージアップ	ノ グ イ プ	ライブラ状態が発生している敵に対する「相手の属性耐性に応じたダメージの倍率」が0.2上がる	32	32
ライブラ数でダメージアップ	ノ グ イ プ	ライブラ状態が発生している敵がいると、すべての敵に与えるダメージ量が「ライブラ状態の敵の数×5」%増える	99	131
不意打ちシフトブレイク	ノ	ウェイトモードのとき、ノクティスを狙っていない敵に対するシフトブレイクの「部位の耐久力を減らす量」が+100%される	18	18
追い打ちシフトブレイク	ノ	ウェイトモードのとき、HPが残り50%以下の敵に対するシフトブレイクの「シフトした距離に応じたダメージの倍率」が0.3上がる	99	117
ライブラ速度増加	ノ	ライブラゲージのたまる速度が2倍になる	12	12
ウェイトゲージ回復	ノ	敵を倒すとウェイトゲージが満タンの5%回復する	48	60
無限ウェイト	ノ	ウェイトゲージが減らなくなる	99	159

※1……ゲストメンバーのパラメータも上がる　※2……ファストトラベルで移動したぶんやレガリア TYPE-Fで飛行したぶんは含まない
※3……セーブデータをロードすると移動距離が数え直しになる　※4……チョコボレースで1位になるか、チョコボフープで制限時間内にゴールした場合
※5……アビリティコールに出現した時点で習得している

バトルキャラクター EX

育成アドバイス

パーティメンバーの戦闘能力は、さまざまな方法で強化できる。各キャラクターの育成に関する3つのコツをアドバイスしていこう。

アドバイス 1 経験値をかせいでレベルを高くしよう

キャラクターがレベルアップすると、パラメータが上がるうえにAPを入手できる。さらに、レベルが高いほど、敵に与えるダメージ量への上乗せが大きくなるので(→P.154)、下記の方法で経験値をかせぎ、レベルを手早く上げていきたい。

経験値を多く得る方法

- 獲得経験値の多い敵を倒す
- クエストをクリアする
- 「EXP」の追加効果がついた魔法を使う(右図参照)

※上記の方法で得られる経験値は、モグのお守りや食事の効果によって増えるほか(バトルで得られる経験値の場合は、リザルトで高い評価を得たときにも増える)、宿泊時に精算される量を特定の施設で増やすこともできる(具体的な増加量はP.117を参照)



⬆ふるい小銭のような入手しやすいアイテムで精製した魔法でも、投入数を増やすなどの工夫をすれば、1万を超える経験値が数回得られる。

「EXP」の追加効果で経験値をかせぐ流れ

下の表を参考にして、魔法に「EXP」の追加効果をつけるためのアイテムを集める

↓

集めたアイテムを投入して魔法を精製する。エレメントの種類と投入数は自由だが、敵を早く倒せるようにPOWERは高めのほうがいい

↓

経験値の入手量が増える効果(→P.117)を得る

↓

敵にバトルを挑み、「EXP」の追加効果がついた魔法を使う(敵に当たらなくてもかまわない)

↓

すばやく敵を全滅させて、リザルトの「TIME」と「OFFENSE」で高い評価を得る(両方ともSなら、「TECHNIQUE」の評価が低くても入手できる経験値が80%以上増える)

↓

- 精製した魔法を使い切った → 「EXP」の追加効果がついた魔法を新たに精製するか、経験値のボーナスが多い宿泊施設(→P.117)で経験値を精算する
- 精製した魔法が残っている → ほかの敵がいる場所へ行くか、エネミーホイッスル(→P.247)を使って敵を呼び出す

(→ 敵にバトルを挑むところへ戻る)

魔法の精製で「EXP」の追加効果をつけるときにオススメのアイテム

名前	1個投入して精製された魔法の獲得経験値と個数	オススメの投入のしかた		おもな集めかた
		投入数	精製された魔法の獲得経験値と個数	
めずらしいコイン	1200×3個 (合計3600)	8個	9600×5個 (合計48000)	●サバイバルスキル(レベル3以上)の効果で拾う ●クレイン地方のフィールドで青いキラキラを調べる
ふるい銀貨	800×3個 (合計2400)	12個	9600×6個 (合計57600)	●サバイバルスキル(レベル4~5)の効果で拾う ●封印の扉のダンジョンで青いキラキラを調べる
ふるい紙幣	600×3個 (合計1800)	16個	9600×7個 (合計67200)	●サバイバルスキル(レベル6以上)の効果で拾う ●クレイン地方のフィールドで青いキラキラを調べる
ふるい小銭	400×3個 (合計1200)	24個	9600×9個 (合計86400)	●リード地方とダスカ地方のフィールド、キカトリーク塹壕跡、グレイシャー洞窟で青いキラキラを調べる
コカトリスの鶏冠	200×3個 (合計600)	34個	6800×4個 (合計27200)	●コカトリス(→P.370)の部位(頭部)を破壊する

アドバイス 2 APをかせいで新たなアビリティを覚えることも大事

アビリティはパーティの強化に欠かせない要素だが、全部を覚えるには合計で18789ものAPが必要になる。APの入手方法(→P.122)のなかでも手軽な右記の方法をくり返しつつ、主力の攻撃を強化するアビリティや下記のものから順に覚えていこう。

APをかせぐときにオススメの方法

- 弱い敵にバトルを挑み、シフトブレイク(パリィやバックアタックリンクでもいい)でトドメを刺す

※攻撃力が高ければ、トレーニングの「基本の鍛錬」でグラディオラスを一撃で倒すことをくり返すのも有効

早めに覚えておきたいアビリティ

※[ ]内は、アビリティコールの「何もないマス」からの累計

系統	アビリティ	必要AP
アクション系	ガードMP消費ダウン	8
	シフトブレイク強化	24[34]
	シフトブレイクでシガイクラッシュ可能	24[58]
	バックアタックダメージ強化	28[38]
仲間コマンド系	ギャザリング	8
	ラウンドアサルト	18[26]
	エンハンス	18[26]
	スターシェル	8
チーム系	攻撃でコマンドゲージ増加	48
チーム系	リンクアタック強化	8
	フェイタルアタック	16[24]
	アナライズ	6
	シンクラッシュ	24[30]
	スターターピストル	6
パラメータ系	力全員アップ	99[109]
	アクセサリースロット+	16(※1)
ウェイト系	ライブラで弱点属性ダメージアップ	32

※1……ノクティス以外は「16[32]」

アドバイス 3 装備アイテムでパラメータを上げつつ耐性を持たせる

装備アイテムを利用するときに重要なのは、武器によるパラメータ(攻撃力とクリティカル率をのぞく)と耐性の上昇量が、その武器を使っていないときでも影響する点。また、衣装以外の装備はバトル中でも変更できるので、通常はパラメータや耐性が上がるものを選び、ステータス異常を防ぐものなどは、それが必要なときにだけ装備するのが得策だ。



←装備の組み合わせしだいでは、属性耐性の大半を100%にできる。

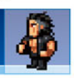
各キャラクターに装備させるアイテムの選びかた

ノクティスの場合



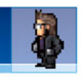
4個のメイン武器でパラメータを上げつつ、エレメント魔法は使うときのみ装備するのが基本。ファントムソードで攻撃するときは、力(飛王の弓か聖王の杖を使う場合は魔力)の値を重点的に上げておきたい(→P.154)。

グラディオラスの場合



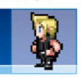
強力な大剣を装備し、攻撃能力を高める。盾でガード手段を増やすことも忘れずに。

イグニスの場合



通常は攻撃力を重視。魔力を上げて『賢者の炎』『ライブラヴェント』を使うのも手。

プロンプトの場合



マシンナリィ専用攻撃を連続で使える点を活かし、バイオブラストを装備させて敵に毒状態を発生させる機会を増やす。ピンチ状態になりやすい欠点は、アイテムによる回復で対処できるので、無理に守りを固める必要はない。

複数のパラメータの上昇量が多めの装備アイテム

	名前	パラメータの変化						属性耐性の変化				
		最大HP	最大MP	力	体力	魔力	精神	炎	冷気	雷	闇	弾
武器	慈王の盾	+1000	−50	−100	+200	──	──	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%
武器	ウリックの双剣	+282	+24	+8	+15	+48	+20	+5%	+7%	+4%	+19%	+21%
武器	フォースイーター Ⅱ	+308	+11	──	──	──	──	──	──	──	──	──
武器	父王の剣	──	──	+100	──	+100	──	──	──	──	──	──
武器	賢王の剣	+100	──	──	+30	+30	+30	──	──	──	──	──
武器	ウィザードシールド	──	──	──	+34	+99	──	──	──	──	──	+12%
アクセサリー	魔導スーツBis	+2000	──	+100	+70	──	──	──	──	──	──	──
アクセサリー	魔導シールド	+1000	──	──	+60	──	──	──	──	──	──	──
アクセサリー	アシストスーツ	+500	──	+30	+20	──	──	──	──	──	──	──
アクセサリー	オートチェンジャー	+100	──	+30	+30	──	──	──	──	──	──	──

複数の属性耐性が上がる装備アイテム

種別	名前	属性耐性の変化						パラメータの変化					
		合計	炎	冷気	雷	闇	弾	最大HP	最大MP	力	体力	魔力	精神
武器	伏龍王の投剣	+60%	+20%	+20%	+20%	—	—	—	—	—	—	—	—
武器	ウリックの双剣	+56%	+5%	+7%	+4%	+19%	+21%	+282	+24	+8	+15	+48	+20
武器	慈王の盾	+50%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	+1000	−50	−100	+200	—	—
武器	ドラグーンランス	+45%	+15%	+14%	+16%	—	—	—	—	—	—	—	—
武器	オーガニクス	+40%	+10%	+10%	+10%	+10%	—	—	+10	—	+25	+23	+32
武器	サンダーシールド	+36%	—	—	+24%	—	+12%	—	—	—	+21	—	—
武器	ブラックプリンス	+35%	—	—	—	+22%	+13%	—	—	—	+32	—	—
武器	アイスシールド	+32%	—	+22%	—	—	+10%	—	—	—	+18	—	—
武器	アイスブランド	+31%	—	+31%	—	—	—	—	+10	—	—	—	—
武器	フレイムシールド	+30%	+21%	—	—	—	+9%	—	—	—	+22	—	—
武器	闘王の刀	+25%	+25%	+25%	+25%	−50%	—	—	—	—	—	—	+100
アクセサリー	マイティガード	+120%	+30%	+30%	+30%	+30%	—	—	—	—	—	—	—
アクセサリー	スリースターズ	+90%	+30%	+30%	+30%	—	—	—	—	—	—	—	—
アクセサリー	ストーンウォール	+90%	+30%	+30%	—	—	+30%	—	—	—	—	—	—
アクセサリー	源氏の小手	+90%	—	—	+30%	+30%	+30%	—	—	—	—	—	—

特定のパラメータや耐性の上昇量が多めの装備アイテム

種別	名前	上昇量
	▼最大HPの上昇量が多いもの	
武器	慈王の盾	1000
武器	コードデュレオ	468
武器	アポカリプス	403
武器	ハイペリオン	310
武器	フォースイーター II	308
武器	鬼王の枉駕	300
アクセサリー	アダマンバングル	10000
アクセサリー	オニオンバングル	2500
アクセサリー	魔導スーツBis	2000
アクセサリー	ギガースバングル	1500
アクセサリー	グレートバングル	1200
アクセサリー	センチュリオンバングル	1000
アクセサリー	魔導スーツ	1000
アクセサリー	魔導シールド	1000
	▼最大MPの上昇量が多いもの	
武器	神凪の逆鉾	60
武器	アルテマブレード	40
武器	エンジンブレード III	25
武器	ウリックの双剣	24
アクセサリー	ソウル・オブ・サマサ	50
	▼力の上昇量が多いもの	
武器	父王の剣	100
武器	修羅王の刃	60
アクセサリー	ダークマターの腕輪	100
アクセサリー	魔導スーツBis	100
アクセサリー	ブルーダイヤの腕輪	80
アクセサリー	ダイヤの腕輪	70
アクセサリー	魔導スーツ	70
アクセサリー	エメラルドの腕輪	60
アクセサリー	ルビーの腕輪	50
	▼体力の上昇量が多いもの	
武器	慈王の盾	200
武器	イージスの盾	55
武器	ザイドリッツ	50
武器	獅子王の双剣	50

種別	名前	上昇量
アクセサリー	神々のアンクレット	150
アクセサリー	皇帝のアンクレット	120
アクセサリー	英雄のアンクレット	100
アクセサリー	聖戦士のアンクレット	80
アクセサリー	騎士のアンクレット	70
アクセサリー	魔導スーツBis	70
	▼魔力の上昇量が多いもの	
武器	聖王の杖	150
武器	父王の剣	100
武器	ウィザードシールド	99
武器	飛王の弓	80
武器	ミスリルナイフ	50
アクセサリー	ヒュプノクラウン	300
アクセサリー	神秘のサークレット	250
アクセサリー	神凪のピアス	200
アクセサリー	サークレット	150
アクセサリー	ルーンのピアス	100
アクセサリー	タリスマン	80
アクセサリー	天使のピアス	70
	▼精神の上昇量が多いもの	
武器	闘王の刀	100
武器	獅子王の双剣	50
武器	オーガニクス	32
武器	賢王の剣	30
アクセサリー	タロットカード	150
アクセサリー	清めの塩	120
アクセサリー	ラベンダーの精油	100
アクセサリー	ペンデュラム	80
アクセサリー	オラクルカード	70
	▼炎耐性の上昇量が多いもの	
武器	フレイムタン	28%
武器	ブラナーレ	27%
武器	闘王の刀	25%
武器	フレイムシールド	21%
武器	伏龍王の投剣	20%
アクセサリー	火炎の紋章	30%
アクセサリー	スリースターズ	30%
アクセサリー	マイティガード	30%
アクセサリー	ストーンウォール	30%
アクセサリー	耐熱インナー	20%

種別	名前	上昇量
	▼冷気耐性の上昇量が多いもの	
武器	アイスブランド	31%
武器	闘王の刀	25%
武器	アイスシールド	22%
武器	伏龍王の投剣	20%
アクセサリー	氷の紋章	30%
アクセサリー	スリースターズ	30%
アクセサリー	マイティガード	30%
アクセサリー	ストーンウォール	30%
アクセサリー	耐寒インナー	20%
	▼雷耐性の上昇量が多いもの	
武器	サンダーボルト	29%
武器	闘王の刀	25%
武器	サンダーシールド	24%
武器	伏龍王の投剣	20%
アクセサリー	雷の紋章	30%
アクセサリー	スリースターズ	30%
アクセサリー	マイティガード	30%
アクセサリー	源氏の小手	30%
アクセサリー	耐電インナー	20%
	▼闇耐性の上昇量が多いもの	
武器	聖王の杖	50%
武器	デュランダル	33%
武器	ドミネーター	32%
武器	ブラックプリンス	22%
武器	夜叉王の刀剣	20%
アクセサリー	闇の紋章	30%
アクセサリー	マイティガード	30%
アクセサリー	源氏の小手	30%
アクセサリー	耐闇インナー	20%
	▼弾耐性の上昇量が多いもの	
武器	飛王の弓	50%
武器	英雄の盾	22%
武器	オートボウガンBis	22%
武器	ウリックの双剣	21%
アクセサリー	チョバムアーマー	30%
アクセサリー	ストーンウォール	30%
アクセサリー	源氏の小手	30%
アクセサリー	対弾スーツ	30%
アクセサリー	防弾ベスト	20%

開発スタッフQ&A 1

仲間チーム



►リードゲームデザイナー
サン
Prasertvithyakarn "Sun" Prasert
おもな担当　仲間のシステムの企画やAIの実装



►リードアニメーター
大江泰輔
おもな担当　仲間たちの行動などの演出ディレクション



►リードプログラマー
白神陽嗣
おもな担当　キャラクターのAIや身体制御の基幹システムの作成

——とくに力を入れたところを教えてください。

サン　プレイヤーと仲間たちとの絆に一番力を入れました。一世代前のゲームではカットシーンなどでそれを表現していましたが、自由度が高い本作で同じことをすると「カットシーンでは活き活きしているのに、それ以外では何もしゃべらない人形」になってしまいます。そのため、リアルタイムのプレイ部分で仲間との絆が感じられるよう、ほかのゲームにはない友だちらしいAIを作りました。仲間たちのセリフも不自然なひとりごとをなくし、仲間同士の掛け合いにこだわっています。街から出るときに「グラディオ、行くぞ」「おうよ」というやり取りがあったり、朝には「おはよう」「おう」とあいさつしたり、こういうこまかい会話こそが仲間を人間と感じさせる大切な要素なんです。

白神　「苦楽をともにして一緒に旅をするかけがえのない仲間」を作るために、仲間たちの行動に一体感を持たせることに力を入れました。ノクティスと一緒に走るときは、動物の群れの行動をシミュレーションしたステアリング技術で仲間たちを動かすことで、一緒に旅をしている感覚を出しています。また、「メタAI」という隠れたAIが仲間たちをコントロールしていて、ピンチ状態の仲間を「近くにいる残りHPの高い人」に助けに行かせるなど、チームとして合理的な行動をとるようになっています。

——プロンプトが旅のあいだに自分で写真を撮るというアイデアはどのようにして生まれましたか？

サン　友だちと旅行に行ったら、カメラ好きな友人がお願いしなくても勝手に撮影してくれて、旅行から帰ったあとで一緒にその写真を見て楽しめたりしますよね。本当に仲の良い友人と旅行しているような感覚を作るために、プロンプトが撮影をするAIを作成しました。ぜひ、1日の終わりに仲間たちと写真を見ながら、彼らのコメントを聞いたり、好きな写真を保存したり、SNSで友だちとシェアしたりしてください。

——今回の作品でもっとも注目してほしい部分は？

大江　意味もなくハイテンションで朝まで語り合えた学生時代、暗闇だからこそ秘密を打ち明けたくなる深夜のドライブ、いつものメンバーにちがう人間が加わったときのぎこちなさや特別な空気感——きっと誰もが抱いたことのあるそんな懐かしくも気恥ずかしい感情を、ノクティスたちからも感じてもらえるように作ってきました。いままでみなさんが友人と共有してきた時間をひさしぶりに思い出しながら、パーティの5人目のメンバーとして、気の置けない仲間と過ごす心地よい時間を肌で感じてください。

白神　プレイヤーが操作するノクティスにも、じつはこっそりAIが働いています。何も操作していないときやレガリアに乗っているときに、仲間たちと談笑するなどして、「ノクティスを含めた仲間」としての行動を自然に行なえるようにしているんです。彼らのさりげない一体感を感じてみてください。

——開発中のおもしろいエピソードを教えてください。

大江　キャラクターのモーションは、社内スタッフがアクターを担当したものもたくさんあります。プロではないので予期せぬハプニングが頻発しました。歩くだけの演技で足がグギッとヘンな方向に曲がったり、自腹で買ったばかりの模造刀を加減できずに折って呆然としたり。大きな声では言えませんが、いったい何枚のアクタースーツに穴を空けてしまったことか(笑)。



仲間チーム　だけが知っている本作の秘密

- キャンプで料理を出す場面は、いつもはイグニスの手ですが、わずかな確率でノクティスやグラディオラスやプロンプトの手になります。**【サン】**
- グラディオラスの行動をよく見ていると、ときおり誰かに電話をかけています。いったい誰と話しているんでしょうか……。**【大江】**
- 『FFXV』のAIの開発に携わったメンバーは国際色が豊かで、日本、タイ、マレーシア、アメリカ、フランス、ドイツ、アイスランドという7カ国の人々が協力し合って制作しています。**【白神】**



SECTION 2 バトルシステム

FINAL FANTASY XV ULTIMANIA
— BATTLE + MAP SIDE —



BATTLE SYSTEM

バトルシステム 1

『FFXV』のバトル

『ファイナルファンタジーXV』のバトルシステムは、過去のシリーズ作品にはない独特の仕組みを数多く持っている。手ごわい敵とのバトルを乗り越えていけるように、それらの仕組みを理解しておこう。

移動とバトルには境目がない

本作では、移動中でも敵の姿が見えており、それらの敵に近づくとバトルがはじまる(くわしくは下記参照)。移動とバトルとで画面が切りかわることはなく、移動からバトル、バトルから移動がスムーズにつながるのだ。



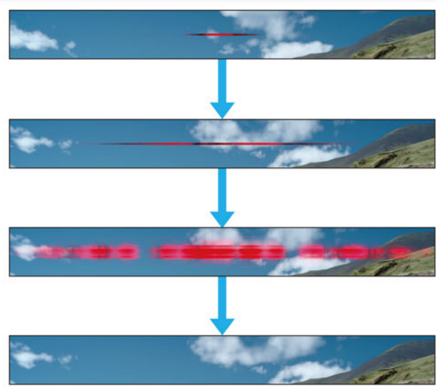
⬅それまで姿の見えていなかった敵が、何もないところからいきなり現れる場合もある。

敵に近づくなどするとバトルがはじまる

バトルがはじまると画面上部に赤いオビが表示され、そのオビがだんだん大きくなっていく。オビは画面の両端に届くくらいまで大きくなったあと弾けて消え、同時にBGMが変わって本格的な戦いがはじまるのだ。赤いオビが表示される(＝バトルになる)条件は、以下のいずれかであることがほとんど。また、オビが表示されてからBGMが変わるまでの時間は、ノクティスが敵に近づくほど短くなる。

赤いオビが表示されるおおまかな条件
(詳細はP.334を参照)

- ノクティスがバトルエリア(下記参照)に入る
- 敵がノクティスたちを発見する
- ノクティスが敵にダメージを与える



⬆赤いオビは時間の経過とともに大きくなり、もっとも大きくなった直後に消える。

バトルエリアはナビゲーションマップで見られる

敵の出現地点の周囲には、バトルが行なわれる範囲を示す「バトルエリア」がある。バトルエリアは基本的に画面に表示されないが、バトル中のみ、ナビゲーションマップ上に示される赤い線で確認が可能(右の写真を参照)。ノクティスたちがバトルエリアから出れば、逃げたことになってその時点でバトルが終わるので覚えておこう。なお、敵がバトルエリアから出るケースはほとんどない。



⬅バトルエリアの形は、円または四角形。バトル中にナビゲーションマップで見る以外の方法では、範囲の確認はできない。

さまざまなアクションを駆使して敵と戦おう

『FFXV』のバトルはアクション性が非常に強く、こちらの攻撃を当てたり敵の攻撃をかわしたりといった操作を自分で行なう必要がある。操作は「左スティックで移動」「◎ボタンで攻撃」「△ボタンでシフト（ワープ）」「□ボタンでガード」「R2ボタンでアイテムの使用」が基本だが、ほかにもさまざまなアクションをとれるのだ（→P.133）。また、バトル中でもメインメニューやポーズメニューを開いて、以下のようなことができる。



⬅多くのアクションを使いこなせれば、そのぶん戦術の幅が広がる。

メインメニューやポーズメニューでバトル中にできるおもなこと

メニュー	行なえること	詳細
メインメニュー（タッチパッドボタン）	装備を変更する	P.199
	アビリティを習得する	P.121
	魔法を精製する	P.161
ポーズメニュー（OPTIONSボタン）	難易度を変更する	P.110
	バトルモードを変更する	P.111

バトル中とそうでないときでは行なえることが変わる

ノクティスの行動のなかには、バトル中にしかできないことや、逆にバトル中だとできないことがある。そのおもなものは右の表のとおりだ。バトル中は落ちているアイテムが拾えず、乗り物にも乗れない点はとくに重要なので覚えておこう。



バトル中



バトル中ではないとき

⬆落ちているアイテムは、その周辺に出現する敵を倒してからでなければ拾えない。

バトル中とそうではないときの行なえることのちがい

※○……できる、△……場所や状況しだいで、できたりできなかったりする、×……できない

行動	バトル中	バトル中ではないとき	詳細
◎ボタンによるダッシュ	○（※1）	○	P.134
オートラン	×（※2）	○	――
調べる、拾う、せまい場所を進む、など	×	○	――
レガリアやチョコボに乗る	×	○	――
エネミーホイッスルを使う	×	○	――
ポーズメニューでのセーブ、ロード、チュートリアル	×	○	――
マップメニューによる移動	×	○	――
正面シフト	○	△	P.143
マップシフト	○	×	P.143
ケルベロス選択時の攻撃	○	×	P.136
マシンナリィ選択時の◎ボタンによる攻撃	○	×（※3）	P.136
マシンナリィ選択時の△ボタンによる攻撃	○	×	P.140
エレメント魔法	○	×	P.164
ファントムソード召喚	○	×	P.172
リング魔法	○	×	P.141

※1……敵との距離が近く、敵のほうを向いているときは、攻撃が優先される場合がある
※2……赤いオビが消える前は「○」
※3……ターゲットマークが表示されているときは武器を出そうとするが、実際の攻撃は行なわない（空中では実際に攻撃を行なう）

王家の知識 バトルエリアの外から敵を攻撃すると？

ノクティスはバトル中でなくても敵を攻撃できるが、銃などによる遠距離攻撃以外が届くケースはまれで、遠距離攻撃は「バトル中ではないときは与えるダメージ量が100分の1になる」という性質を持つ（→P.153）。しかも、敵のHPはバトル中でなければ回復しつづけるため（→P.335）、バトルエリアの外からの攻撃で敵を倒すのは、現実的には無理がある。



⬅バトルになる前から銃で攻撃してもダメージはほとんど与えられない。

ピンチ状態だと最大HPが減りやすい

ノクティスや仲間の残りHPがゼロの状態のことを「ピンチ状態」と呼ぶ。ピンチ状態のキャラクターは右記のようにまともに戦えないうえ、最大HPが減って戦闘不能状態におちいる危険性が大幅に上がるので（右ページを参照）、できるだけ早くピンチ状態を解除しよう。解除する方法は下の表のとおりで、解除された直後は3秒間無敵になる。



⬆ノクティスのピンチ状態は時間経過でも解除されるが、ピンチ状態のあいだは最大HPが減りつづけるため、アイテムなどで解除したほうがいい。

ピンチ状態の影響

- 移動が遅くなる
- アイテムは使用できるが、攻撃、シフト、ジャンプ、回避など、大半のアクションが行なえなくなる（→P.133）
- HPやMPが時間経過で回復しなくなる
- 時間経過で最大HPがだんだん減っていく。減るペースは1秒間に「減っていないときの値の2%」。この効果で最大HPが減るのは1になるまで（ゼロにはならない）
- ダメージを受けると最大HPが減る
- ピンチ状態になった直後は無敵になる（無敵時間は、ノクティスが5秒間、仲間が3秒間）
- ピンチ状態が解除されたときに、最大HPが「減っていないときの値の25%」未満になっていた場合は、その値まで回復する

ピンチ状態を解除する方法

※○……解除できる、×……解除できない

方法	その方法でピンチ状態を解除できる相手		解除されるときのHPの回復のしかた	
	ノクティス	仲間	残りHP	最大HP
アイテムでHPを回復する	○	○	そのアイテムの回復量のぶんだけ回復する（→P.118）	
味方の救助を受ける	○	○	「最大HP（減っていないときの値）の25%」まで回復する。アビリティ『フルリカバー』を覚えていれば、現在の最大HPまで回復する	回復しない
30秒が経過する	○	×	「最大HP（減っていないときの値）の25%」まで回復する	回復しない
イグニスの『ギャザリング』と『隠しアイテム』	○	○	「最大HP（減っていないときの値）の25%」まで回復する（※1）	回復しない
バトルを終わらせる	○	○	「最大HP（減っていないときの値）の25%」まで回復する	回復しない

※1……ピンチ状態の解除後、HP回復速度アップ状態の効果によって、さらに回復する

ピンチ状態を示す表示



※2……残りHPが最大HP（減っていないときの値）の25%未満のときにも明滅する（ピンチ状態のときのほうが強く明滅する）

ノクティスの戦闘不能状態はゲームオーバーの前ぶれ

本作では、おもに表1の要素によってノクティスたちの最大HPが減る。最大HPがゼロの状態を「戦闘不能状態」といって、ノクティスが戦闘不能状態におちいると、8秒後にはゲームオーバーになってしまうので、その前にフェニックスの尾を使うなどして戦闘不能状態を解除しよう(解除方法は表2を参照)。ゲームオーバーになった場合は、下の写真の項目のいずれかを選ぶ。



⬅戦闘不能状態のときは、フェニックスの尾またはメガフェニックスを使う以外の行動はいっさいできない。

表1 最大HPが減るおもな要素

要素	最大HPの減りかた
シガイの攻撃を受ける(※3)	受けたダメージ量の20%減る(※4)
ピンチ状態のときに時間が過ぎる	1秒間に最大HP(減っていないときの値)の2%のペースで減っていく。この効果で最大HPが減るのは1になるまで
ピンチ状態のときにダメージを受ける	受けたダメージ量の50%減る(※4)
即死効果を受ける	ゼロになる(一撃で戦闘不能状態になる)

※3……シガイ以外にも、キングベヒーモス、ケツァルコアトル、ミクトランシワトル、ジャバウォック、マノクゾム、ヨルムンガンド、ビルレスト、ズー、ベンヌの攻撃では最大HPが減る
※4……一部の攻撃では割合が異なる

表2 戦闘不能状態を解除する方法

※○……解除できる、×……解除できない

方法	その方法で戦闘不能状態を解除できる相手		解除されるときのHPの回復のしかた(残りHPと最大HPが同じように回復する)
	ノクティス	仲間	
フェニックスの尾かメガフェニックスを使う	○	○	全回復する
バトルを終える	○(※5)	○	「最大HP(減っていないときの値)の25%」まで回復する
難易度が「イージー」のときに、『ルビーの光』の効果を受ける(→P.110)	○	×	全回復する

※5……ノクティスが戦闘不能状態になった攻撃で吹き飛ばされてバトルエリアから出た場合や、ノクティスが戦闘不能状態になるのとほぼ同時に敵の最後の1体を仲間が倒した場合は、ノクティスが戦闘不能状態のときにバトルが終わる

ゲームオーバー時の選択肢

リトライポイントから再開
特定の場面では「リトライポイント」が設定され、その直後のバトルでゲームオーバーになった場合のみ、この選択肢が出現。これを選ぶと、設定されたリトライポイントから再開される。



最新のセーブデータから再開
最後にロードしたセーブデータ(最後のロード後にセーブを行なった場合はそのデータ)がロードされる。

タイトルに戻る
タイトル画面にもどる。

敵を倒したときとバトル終了時に経験値やアイテムが手に入る

敵を全滅させるかノクティスたちが逃げるとバトルが終わり、バトル終了時には下記のことが起こる。倒した敵からは、経験値とアイテムを(エンジンブレードなどでトドメを刺した場合はエレメントも)入手可能だが、手に入るタイミングは、バトルが終わったときではなく、敵を倒した瞬間だ。ただし、敵にトドメを刺した時点で戦闘不能状態だったパーティメンバーは、経験値を入手できない。

バトル終了時に起こること

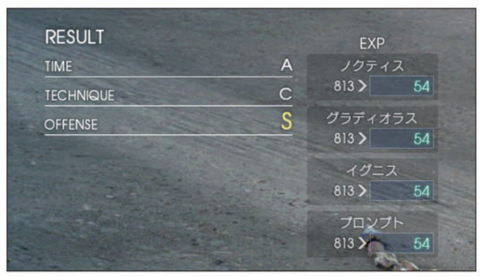
- パーティ全員のピンチ状態と戦闘不能状態が解除される
- リザルトが表示され、ボーナスの経験値が手に入る(下記参照)
- 敵を全滅させた場合のみ、グラディオラスのサバイバルスキルの効果でアイテムが手に入ることがある(右ページを参照)



⬆倒した敵からアイテムやエレメントが手に入ったときは、手に入ったものの名前や数が、画面中央やや下あたりに表示される。

リザルトに応じてボーナスの経験値を獲得

バトルが終わったときは、画面左側に「リザルト」が表示され、ボーナスの経験値が手に入る。リザルトの各項目はD、C、B、A、Sの5段階で評価され、評価が高いほど得られるボーナスの量が多くなるのだ。項目ごとの評価の決まりかたは下の表のとおり。



⬅リザルトで示される経験値の量は、バトル中に手に入れたぶんとボーナスのぶんの合計だ。

リザルトの項目ごとの評価の決まりかたとボーナスの量

TIME(タイム)

バトルを終えるまでにかかった時間が、そのバトルの目標タイム(画面には表示されない。詳細は右ページを参照)とくらべてどれくらい長かったかに応じて、下記のように評価が決まる

かかった時間の長さ	評価(※1)	その評価でのボーナスの量
目標タイムの半分以下	S	+40%
目標タイムの半分よりも長く、0.75倍以下	A	+30%
目標タイムの0.75倍よりも長く、目標タイム以下	B	+20%
目標タイムよりも長く、目標タイムの1.5倍以下	C	+10%
目標タイムの1.5倍よりも長いか、敵を1体も倒さなかった	D	+0%

TECHNIQUE(テクニック)

そのバトル中に成功させたパリィとバックアタックの合計回数に応じて、下記のように評価が決まる

回数	評価	その評価でのボーナスの量
6回以上	S	+20%
4~5回	A	+15%
2~3回	B	+10%
1回	C	+5%
0回	D	+0%

OFFENSE(オフェンス)

そのバトルで出現した敵の総数の何%を倒したか(※2)に応じて、下記のように評価が決まる

何%を倒したか	評価	その評価でのボーナスの量
100%(すべて倒した)	S	+40%
90%以上で100%未満	A	+30%
80%以上で90%未満	B	+20%
50%以上で80%未満	C	+10%
50%未満	D	+0%

※1……敵を1体以上倒してからノクティスたちが逃げた場合は、2段階下がる
※2……敵同士の戦いで倒れた数も含む

目標タイムはタイムランクをもとに決まる

すべての敵には、画面に表示されない「タイムランク」が設定されている。「出現した敵のタイムランクのなかでもっとも高い値」がそのバトルのタイムランクとなり、それをもとに、目標タイムが右の表のように決まるのだ。ただし、「出現した敵のタイムランクのなかでもっとも高い値」が6以下のときは、敵の数が多いとバトルのタイムランクが上がる(出現した敵の総数が5〜8体なら1、9体以上なら2アップ)。また、目標タイムは、ノクティスのレベルを「出現した敵のレベルのなかでもっとも高い値」とくらべて、5以上高ければ短くなり、5以上低ければ長くなる(右の表の注釈を参照)。

バトルのタイムランクごとの目標タイム

バトルのタイムランク	目標タイム	バトルのタイムランク	目標タイム
1	30秒	7	4分
2	1分	8	5分
3	1分30秒	9	7分
4	2分	10	10分
5	2分30秒	20	3時間20分
6	3分		

※目標タイムは、ノクティスのレベルが「出現した敵のレベルのなかでもっとも高い値」よりも10以上高いと0.5倍に、5〜9高いと0.75倍に、5〜9低いと1.15倍に、10以上低いと1.3倍になる

サバイバルスキルでアイテムを入手

敵を全滅させたときは、グラディオラスのサバイバルスキルの効果により、アイテムが手に入ることがある(手に入るかどうかの決まりかたは下記参照)。手に入るアイテムの種類とスキルレベルごとの入手確率は下の表のとおりで、スキルレベルが高いほど貴重なアイテムが手に入りやすい。



⬆サバイバルスキルの効果でアイテムを手に入れると、そのことが画面右端に表示される。

サバイバルスキルでアイテムが手に入るかどうかの決まりかた

(スキルレベル＋10)%の確率で成功になる判定を下記の回数行ない、1回でも成功になればアイテムが手に入る

判定の回数の決まりかた

ノクティスが乗り物に乗らずに100m(※3)移動するごとに1回

※判定が2回以上成功になっても、アイテムの入手数は増えない
※3……前回のバトルを終えてから今回のバトルを終えるまでのあいだに移動した距離

サバイバルスキルで手に入るアイテムとスキルレベルごとの入手確率

アイテム	スキルレベルごとの入手確率									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ポーション	45%	40%	25%	—	—	—	—	—	—	—
貝殻の化石	25%	15%	10%	5%	—	—	—	—	—	—
毒消し	15%	20%	10%	10%	—	—	—	—	—	—
玉虫の抜け殻	15%	15%	10%	10%	10%	5%	5%	5%	5%	5%
万能薬	—	10%	15%	15%	10%	10%	—	—	—	—
ハイポーション	—	—	20%	20%	20%	20%	10%	—	—	—
めずらしいコイン	—	—	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%
エーテル	—	—	—	20%	20%	10%	10%	—	—	—
ふるい銀貨	—	—	—	10%	10%	—	—	—	—	—
エリクサー	—	—	—	—	20%	15%	15%	10%	10%	10%
ハイエリクサー	—	—	—	—	—	15%	15%	15%	15%	15%
ふるい紙幣	—	—	—	—	—	10%	10%	10%	10%	10%
ガラスの宝玉	—	—	—	—	—	5%	10%	10%	10%	5%
フェニックスの尾	—	—	—	—	—	—	15%	20%	20%	20%
メガポーション	—	—	—	—	—	—	—	20%	15%	15%
ラストエリクサー	—	—	—	—	—	—	—	—	5%	5%
プラチナインゴット	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5%

※一度に手に入る数は、基本的には1個。アビリティ『サバイバル強化』を習得していると25%の確率で、『サバイバル強化＋』を習得していると確実に2個になる



BATTLE SYSTEM
バトルシステム 2

難易度とバトルモード

難易度とバトルモードは、どちらもバトルの難しさに影響する要素。ポーズメニューのオプションでいつでも変更できるので、自分が楽しく遊べる難易度やバトルモードを気軽に選ぶといい。

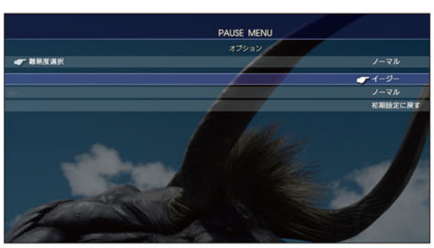
難易度が「イージー」ならバトルが簡単になる

「NEW GAME」でゲームをはじめるときには、最初に「難易度」を選択する。選べるのは「ノーマル」と「イージー」の2種類で、「ノーマル」が標準的な難しさ。「イージー」では、こちらが受けるダメージ量が減ったり、ゲームオーバーになる前に『ルビーの光』による救済を受けられたりするうえ、敵に与えるダメージ量が増えるため、「ノーマル」よりもバトルが簡単になるのだ。難易度を変えたい場合は、オプションの「難易度選択」で変更しよう。





⬅『ルビーの光』が発動しないバトルでは、画面左端にこのマークが表示される。



⬆難易度の変更はいつでも行なえるので、バトル中に敵が強すぎると感じたら、難易度を「イージー」に切りかえてみるのもひとつの手。

難易度が「イージー」のときのおもな特徴

- 難易度が「ノーマル」のときとくらべて、与えるダメージ量が1.2倍、受けるダメージ量が0.5倍になる（※1）
- ノクティスが戦闘不能状態になった直後に『ルビーの光』が発動する（下記参照）
- ウェイトゲージの減る速度が半分になる（→P.112）
- パリィの難易度レベルが、どの攻撃でも1になる（→P.145）
- 14-2『王都決戦』でイフリートを倒しやすくなる（→P.470）。ただし、イフリートとのバトル中、難易度を一瞬でも「イージー」にすると、イフリートを倒しても「選ばれし王」のトロフィーを獲得したり実績を解除したりできなくなる

※1……物理タイプか魔法タイプの攻撃によるダメージ量のみ。それ以外のダメージ量は変化しない

『ルビーの光』の特徴

- ノクティスが戦闘不能状態になるとかならず発動する
- 発動するとノクティスの最大HPと残りHPが全回復し、さらに、バトル終了までノクティスにカーバンクルの加護状態が発生する（力と体力＋300%／→P.181）
- 高難易度討伐依頼（→P.253）の討伐対象の敵とのバトルと、封印の扉のダンジョン（→P.298）でのバトルでは発動しない
- 発動するときの演出が、『プラチナデモ ファイナルファンタジーXV』をクリアしているかどうかで変わる（クリアしているとカーバンクルが現れる／右ページの写真を参照）

『プラチナデモ ファイナルファンタジーXV』をクリアしているかどうかによる『ルビーの光』の演出のちがい

クリアしている





クリアしていない





ウェイトモードでは落ち着いて判断をしやすい

バトルモードには、アクティブモードとウェイトモードの2種類があり、オプションの「バトルモード選択」で切りかえが可能(初期設定はアクティブモード)。アクティブモードだと、右記の状況以外ではバトル中の時間が流れつづける。一方、ウェイトモードは、「バトル中にノクティスが移動も行動もしていないときにも時間が止まる」という特性を持つ。この特性で時間が止まっているあいだは画面の表示が変化し(→P.112)、時間が止まったまま右下のようなことが行なえるので、攻撃のターゲットを落ち着いて選んだりできるはずだ。さらに、ウェイトモード中は、ロックオンの操作(→P.132)をすると『ライブラ』が行なわれ、敵のデータを見られるというメリットもある(→P.113)。



↑特例として、M087『立ちはだかるもの』でのデモンズウォールとのバトルでは、ウェイトモードの特性で時間を止めることができない。

モードを問わず時間が止まる状況

- アイテムメニューを開いているとき(※2)
- 仲間がアイテムを使っているとき(※3／※4)
- ポーズをしているとき
- メインメニューを開いているとき
- ノクティスが戦闘不能状態になっているとき
- 仲間が戦闘不能状態になった直後(※4)
- バトル開始直後のチョコボの行動中(→P.115)

※2……アイテムメニューは、10秒間操作しないでいると自動的に閉じる
※3……使用者の時間は止まらない。また、コマンドゲージ(→P.148)はたまりつづける
※4……オプションの「カメラ操作設定」で「仲間のカメラ演出」を「OFF」にしていると、時間が止まらない

ウェイトモードの特性によって時間が止まったままできるおもなこと

- ターゲットを切りかえる(※5)
- 武器や魔法を選択する(→P.134)
- ロックオン関連の操作をする(→P.132)
- 仲間のコマンドを選択する(→P.146)
- アイテムメニュー、ポーズメニュー、メインメニューを開く
- ケルベロス選択中のスナイプモードのときに、照準器を動かす(→P.136)

※5……ロックオン中と同じように、右スティックで切りかえられる

ウェイトモードでの表示の変化

ウェイトモードの特性によって時間が止まっていないとき

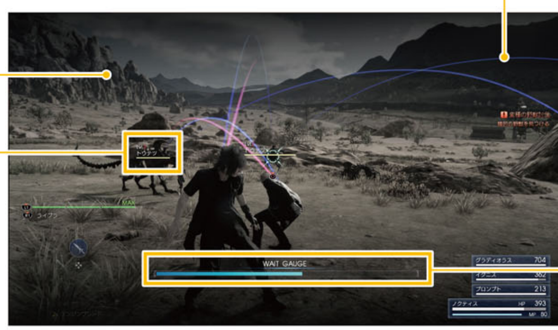


画面左端に「WAIT MODE」と表示される。

ウェイトモードの特性によって時間が止まっているとき

画面がモノクロに近くなる。

味方からも敵からも、誰を狙っているかを示す線が伸びる。線の色は、味方は青、敵は赤。



ターゲット以外の相手でも、ノクティスから近い順に10体までは、名前、レベル、HPゲージが表示される。

画面中央下部に水色の「ウェイトゲージ」が表示される（下記参照）。

ウェイトゲージは時間が止まっていると減っていく

ウェイトゲージは、ウェイトモードの特性で時間が止まっているあいだ減りつづける（P.111の「モードを問わず時間が止まる状況」のときは減らない）。ゲージが減る速さは、難易度が「ノーマル」の場合は3分、「イージー」の場合は6分でゼロになるペース。ウェイトゲージがゼロになると、そのバトル中は、ウェイトモードの特性で時間を止められなくなってしまう。ただし、右の表のアビリティの効果により、ウェイトゲージを回復させたり減らないようにしたりすることも可能だ。

なお、バトルが終われば、つぎのバトルではウェイトゲージは満タンにもどっている。



⬆ウェイトモードの特性で時間を止めたまま放置していると、ウェイトゲージがゼロになってしまう。長時間離席するならポーズをかけておこう。

ウェイトゲージに関連するアビリティ

名前	効果
ウェイトゲージ回復	敵を倒したときに、ウェイトゲージが満タンの5%たまるようになる
無限ウェイト	ウェイトゲージが減らなくなる

ウェイトモードの『ライブラ』で敵の耐性などを見破ろう

ウェイトモードの特性で時間が止まっているときに敵をロックオンすると、ノクティスが『ライブラ』を行なえる。『ライブラ』の実行中は、ターゲットマークのまわりに、下記の特徴を持つ緑色の円形のゲージ(ライブラゲージ)が出現してたまっていく。このゲージを満タンにすれば、相手をバトル終了までライブラ状態にして、耐性を見破るなどさまざまな効果が得られるのだ(くわしくは右記参照)。ちなみに、イグニスの『アナライズ』(→P.76)では、アクティブモードのまま敵をライブラ状態にできるが、持続時間は120秒となっている。

ライブラゲージの特徴

- 満タンになるまでの時間は敵ごとに決まっている
- アビリティ『ライブラ速度増加』を習得していると、ゲージのたまる速さが2倍(必要な時間が半分)になる
- 途中でロックオンをやめても、それまでにたまったゲージの量は維持される
- バトルが終わるとゼロにもどる



←ロックオンしているあいだは、ライブラゲージがたまりつづける。

ライブラ状態の特徴

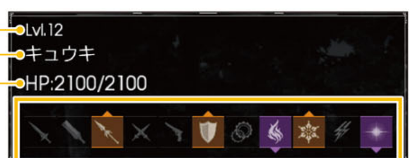


- 右のマークが、ライブラ状態の敵の名前やHPゲージの左に表示される
- ライブラ状態の敵は、データのウィンドウが画面左上に表示されるようになる(下の図を参照)
- シガイは、ライブラ状態だと破壊可能な部位がピンク色に光って見えるようになる(→P.336)
- アビリティ『ライブラで弱点属性ダメージアップ』を習得していると、ライブラ状態の敵は弱点の武器や属性への耐性が下がり、ダメージ倍率が0.2ずつ上がる
- アビリティ『ライブラ数でダメージアップ』を習得していると、ライブラ状態の敵がいるときに、味方の攻撃で与えるダメージ量が増える。増える量は、ライブラ状態の敵1体につき5%(ライブラ状態ではない相手に対してもダメージ量が増える)
- アクティブモードとウェイトモードを切りかえても解除されない
- バトルが終わると解除される



⬆重魔導アーマー「キュイラス」など一部の敵には『ライブラ』が効かず、『ライブラ』を行なおうとすると、このマークが表示される。

敵のデータのウィンドウの見かた



レベル
名前
残りHP／最大HP

耐性
左から順に、片手剣、大剣、槍、短剣、銃、盾、マシンナリィ、炎属性、冷気属性、雷属性、聖属性への耐性。表示の意味は以下のとおり。


… ふつうの耐性(ダメージ倍率が1.0倍)


… 耐性が高い(ダメージ倍率が1.0倍よりも低い)。無効の場合も、この表示になる


… 耐性が低い(ダメージ倍率が1.0倍よりも高い)


… 吸収(その属性の攻撃ではダメージを受けずにHPが回復する／→P.158)

※このウィンドウは、ウェイトモードの特性で時間が止まっているときは、ターゲットマークを合わせただけで表示される。ウェイトモードでも特性で時間が止まっていないときやアクティブモードのときは、ロックオン時に表示される



BATTLE SYSTEM
バトルシステム 3

パーティ

本作のパーティは、基本的にノクティス、グラディオラス、イグニス、プロンプトの4人。ただし、一時的に仲間がパーティから抜けたり、ゲストが加わったりすることもあるのだ。

仲間はそれぞれの判断で行動する

プレイヤーが操作するキャラクターはノクティスのみ。残りのメンバーはそれぞれ自分の判断で行動する。ただし、L1ボタンの「コマンド」によって、バトルで特定の攻撃を使わせることは可能だ(→P.146)。なお、仲間の攻撃には、敵にトドメを刺せない(HPを残り1までしか減らせない)ものもあるので、アテにしすぎないようにしよう。



⬆仲間の性格はバトルにも反映されており、イグニスはノクティスを守るために敵とノクティスとのあいだに割って入る傾向が非常に強い。

仲間のおもな行動のしかた

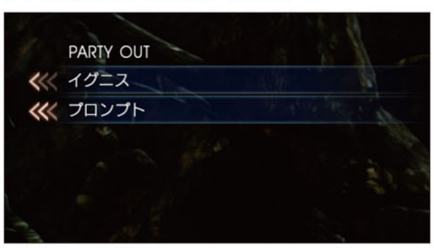
- ノクティスについてくる。遠くに離れても、いつの間にかノクティスの近くにいることが多い
- バトルにおいて、「敵を攻撃する」「アビリティを使う」「敵の攻撃をかわす」「ピンチ状態の味方を救助する」など、さまざまなアクションを行なう

⬇アクションを増やすアビリティを覚えると、仲間はバトルでそのアビリティを使う。アビリティ名は、HPゲージの上あたりに表示される。



仲間は離脱したり再加入したりもする

グラディオラス、イグニス、プロンプトは、物語の進行に応じて、一時的にパーティから抜けたりもどってきたりする。パーティから抜けたキャラクターに関する注意点は右記のとおりだ。装備したままの武器やアクセサリーをノクティスたちが利用できない点には、とくに気をつけたい。



⬆いずれかの仲間がパーティから抜けたり、ふたたびパーティに加わったりしたときは、画面左上の通知でそのことがわかる。

パーティから抜けたキャラクターに関する注意点

- パーティから抜けるときに、武器やアクセサリーは装備したまま(自動的にはずれたりはしない)
- パーティから抜けているあいだにノクティスたちが入手したぶんの経験値は得られない
- もどってくるときの強さや装備は、抜けたときと同じ(下の表の例外をのぞく)

仲間がもどってきたときに起こっている変化

CHAPTER	もどってくるキャラクター	起こっている変化
08	グラディオラス	ストック経験値12000を得ている
14	グラディオラス	ハイペリオンを装備している(※1)
	イグニス	マインゴーシュを装備している(※1)
	プロンプト	クイックシルバーを装備している(※1)

※1……パーティに加入した時点で、それまで装備していた武器は自動的にはずされる

ゲストメンバーは頼もしい味方となる

パーティには、ゲストメンバーとして、コル、イリス、アラネア(→P.88～92)が加わる場合がある。ゲストメンバーは右記のような特徴を持ち、グラディオラスたちと同様に自分の判断で行動して、バトルで味方になってくれるのだ。



⬆ゲストメンバーがパーティに加わっているときは、メインメニューでもその姿が表示される。

ゲストメンバーのおもな特徴

- レベルが上がらない
- 装備を変更できない(装備の確認は可能)
- アイテムを使うときの対象として選べない(パーティ全員を対象とするアイテムの効果は得られる)
- L1ボタンによるコマンド(→P.146)を使用可能で、使ったコマンドは成長もする
- 『HP全員アップ』など、パーティ全員に影響するアビリティの効果を得られる
- ノクティスたちと同じ料理効果を得られる
- ノクティスとのリンクアタック(→P.155)を発動可能。ただし、発動したあとは、同じものを一定時間発動できなくなる(※2)
- ピンチ状態や戦闘不能状態にならない(残りHPも最大HPも、減るのは1まで)

※2……イリスとのパリィリンクをのぞく

王家の知識 チョコボがバトルに参加することも

レベルが2以上になっているチョコボは、バトルに参加することがある(下の表を参照)。レベルが4以上なら、おもにノクティスがチョコボから降りた時点で敵への攻撃などを自発的に行なうが、そのときの行動のしかたには右記の特徴があるのを覚えておこう。



⬆チョコボに乗った状態で攻撃を受けると、ノクティスは強制的に降ろされるものの、その場合でもチョコボが行動する可能性はある。

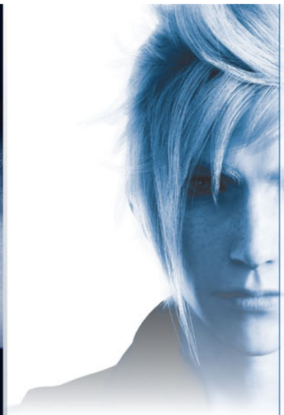
チョコボがバトルで自発的に行動するときの特徴

- 行動するのは、ノクティスがチョコボから降りた直後か、チョコボの近くでバトルがはじまった直後のみ
- かならず行動するとはかぎらず、どの行動をするかはランダムで決まる
- チョコボのレベルが高いほど行動のバリエーションが増え、行動する確率も上がる
- チョコボが行動する場合は、その行動が終わるまでノクティスを操作できない
- あたりが暗めの時間帯では、自発的な行動をしない(『チョコダッシュ』と『チョコボ de リンク』は可能)

チョコボがバトル中に行なう行動

行動	その行動ができるようになるチョコボのレベル	行動の内容	その行動をする条件
チョコダッシュ	2以上	ノクティスを乗せてバトルから逃げる	R2ボタンを押してアイテムメニューを開き、方向キーの左右で表示を切りかえて『チョコダッシュ』を選ぶ(一度のバトルで行なえるのは1回のみ)
チョコキック	4以上	敵に攻撃を行なう	ノクティスがバトル中にチョコボから降りる
チョコサージ	6以上	ノクティスたち全員にHP回復速度アップ+精神アップ状態を発生させる	
チョコラッシュ	8以上	敵に連続攻撃を行なう	
チョコボ de リンク	10	ノクティスとバックアタックリンク(→P.155)を行なう	ノクティスがバックアタック(→P.150)を成功させる

※詳細はP.95を参照



BATTLE SYSTEM

バトルシステム 4

パラメータ

バトルにおけるキャラクターの強さには、各種のパラメータが大きく影響する。それぞれのパラメータの役割を知ったうえで上手に上げて、強敵が相手でも負けないように鍛えていこう。

パラメータの高さがキャラクターの強さを決める

パラメータには下の表の種類があり、ひとつひとつが異なる役割を持つ。いずれも戦闘能力に直結しているので、キャラクターを強くしたいなら、右下の表の方法でパラメータを上げることが重要だ。なお、レベルアップによる上昇量にランダムの要素はないほか、同じレベルでもパラメータの高さはキャラクターごとにちがう。



⬅パーティメンバーのパラメータは、メインメニューの「装備」の画面で見られる。

パラメータの種類

名前		役割	上限
レベル（LEVEL、Lvl.）		総合的な強さ。経験値（EXP）を規定の量までためたうえで精算することで上がる（右ページを参照）。与えるダメージ量にも影響する	99
HP	残り	ダメージを受けたりファントムソードで攻撃したりすると減り、ゼロになるとピンチ状態になる（→P.106）	9999
	最大	回復の上限になる値。シガイの攻撃を受けたりピンチ状態になっていたりすると減り、ゼロになると戦闘不能状態になる（→P.107）	9999
MP		ノクティスのみが持つパラメータ。特定のアクションの実行時に消費し、マイナスになるとMPバースト状態になる（→P.120）	999
攻撃力		「力＋武器の攻撃力」がこの値になる。値が高いほど、物理タイプの攻撃で与えるダメージ量が増える	9999
防御力		体力がそのままこの値になる。値が高いほど、物理タイプの攻撃で受けるダメージ量が減る	9999
力		攻撃力のベースになる値	9999
体力		防御力になる値	9999
魔力		値が高いほど、魔法タイプの攻撃で与えるダメージ量が増える	9999
精神		値が高いほど、魔法タイプの攻撃で受けるダメージ量が減る	9999

パラメータを上げる方法

方法	その方法でパラメータが上がる期間
レベルを上げる	ずっと
アビリティを習得する	ずっと
武器を装備する	攻撃力は、その武器を装備したうえで選択しているあいだ。攻撃力以外は、その武器を装備しているあいだ
アクセサリーを装備する	そのアクセサリーを装備しているあいだ
衣装を変更する	その衣装を装備しているあいだ
特定のステータス効果や料理効果を発生させる	その効果が解除されるまで

※複数の方法でパラメータを上げている場合は、最終的なパラメータは表内の上から順に計算されたものになる



⬆料理効果は持続時間がかぎられているが、貴重な食材を使う料理や価格が高い料理の効果には、最大HPを数千、力を数百も上げるものがある。

経験値(EXP)を精算してレベルを上げよう

経験値は下の表の方法で手に入るが、経験値をためただけでは、ノクティスたちのレベルは上がらない。手に入れた経験値は「ストック経験値」になり、これを規定の量までためたあと、「精算」を行なってはじめてレベルが上がるのだ。精算は下記の方法で任意に行なうことができ、物語の各CHAPTERを終えるときにも自動的に行なわれる。

精算を任意に行なう方法

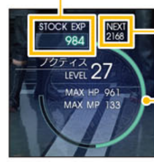
キャンプをする

各地の標では、無料でキャンプができる。キャンプをすると、精算が行なわれるほかに、「APが1手に入る」「イグニスが作った料理を食べて料理効果を得られる」といったメリットがある。

宿泊施設に宿泊する

精算は、各地にある宿泊施設でも行なえる。宿泊は有料で、料理効果は得られないが、精算時には経験値にボーナスがつく。ボーナスの量は施設ごとに異なり、基本的には、料金が高いほどボーナスも大きい(右の表を参照)。

メインメニューでの経験値の表示の見かた



ストック経験値

つぎのレベルになるのに必要な経験値の量

経験値のゲージ
精算するとゲージがたまり、満タンになるとレベルが上がる。

経験値のボーナス別・宿泊施設がある場所

経験値のボーナス	そのボーナスの宿泊施設がある場所	宿泊代
×3.0	オルティシエ[リウエイホテル(ロイヤルスウィート)]	30000 GIL
×2.0	ガーディナ渡船場[シーサイド・クレイドル]	10000 GIL
×1.5	オルティシエ[リウエイホテル]	500 GIL
	レストストップ・ランガウィータ、レストステップ・テルパ、レスタルム、オールド・レスタ	300 GIL
×1.2	各地の拠点[モービル・キャビン]	30 GIL
×1.1	カルタナティカ、テネブラエ	30 GIL
×1.0	カエムの岬、グラレア(工場)、ジグナタス要塞、インソムニア	0 GIL

経験値の入手方法

方法	経験値を入手できるパーティメンバー	手に入る量	その方法で入手できる回数
A 敵を倒す	全員(戦闘不能状態のキャラクターをのぞく)	1~40260(敵ごとに異なる)	何回でも
B バトルのリザルトでボーナスを得る(→P.108)	全員	そのバトルで得た量(※1)の5~100%	何回でも
C メインクエストやサブクエストをクリアする	全員	0~50000(クエストごとに異なる)	各クエストで1回のみ
D Face To Faceで特定の選択肢を選ぶ	選択肢ごとに決まったキャラクター	30~1500(Face To Faceごとに異なる)	各Face To Faceで1回のみ
E 特定のアビリティの効果を利用する	全員	(左下の表を参照)	何回でも
F 「EXP」の追加効果を持つ魔法を使う(→P.169)	全員	効果レベル1につき100	何回でも

※A C Fの方法にかぎり、手に入る経験値の量を右下の表の要素で増やせる
※1……『ファントムリンク後EXPアップ』で得たぶんをのぞく

経験値を入手できるアビリティ

名前	経験値を手に入れる方法	入手量
車でEXP	レガリアに乗って855m移動する(※2)	10
チョコボでEXP	チョコボに乗って555m移動する	10
チョコボレースでEXP	チョコボレースで1位になるか、チョコボフープで制限時間内にゴールする	50
釣りでEXP	魚を釣り上げる	10~1000(魚ごとに異なる)
ファントムリンク後EXPアップ	ファントムリンクで敵にトドメを刺す	100

経験値の入手量を増やす要素

要素		経験値が増えるキャラクター	増えかた	詳細
カテゴリ	名前			
アクセサリー	モグのお守り	装備者のみ	1個につき+20%	P.224
料理効果	獲得経験値アップ	全員	効果のレベル1につき+10%	P.189
	好調	全員	+10%	P.189
	絶好調	全員	+50%	P.189

※2……ファストトラベルで移動した距離と、レガリア TYPE-Fで飛行した距離は含まない

SECTION 2
バトルシステム
BATTLE SYSTEM

HPの回復方法を理解しておこう

HPは、おもにダメージを受けると減る。ノクティスたちのHPの状態は右の写真のゲージで表され、最大HPの値まで回復可能だが、最大HPが減る場合もあるので注意(→P.107)。逆に、装備アイテムや料理効果などで最大HPを上げることもできる。残りHPと最大HPを回復する方法は表1のとおり。バトル中は、アイテムか、「回復」の追加効果をつけた魔法を使い、バトル以外のときは、時間経過による回復を待つのがオススメだ。

HPゲージの見かた

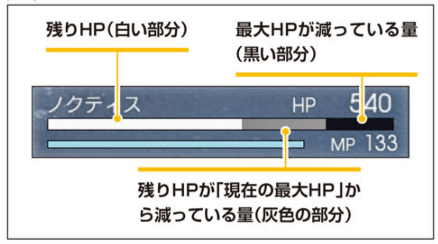


表1 HPを回復する方法

	方法	回復するキャラクター	回復する量 残りHP	回復する量 最大HP
アイテム	ポーション(※1)	対象のみ	最大HP(減っていないときの値)の50%	回復しない(※2)
アイテム	ハイポーション	対象のみ	現在の最大HPまで回復	回復しない(※2)
アイテム	メガポーション	全員	現在の最大HPまで回復	回復しない(※2)
アイテム	エリクサー(※1)	対象のみ	右記の効果で回復したあとの最大HPまで回復	最大HP(減っていないときの値)の50%
アイテム	ハイエリクサー	対象のみ	全回復	
アイテム	ラストエリクサー	全員	全回復	
アイテム	フェニックスの尾(※3)	対象のみ	全回復	
アイテム	メガフェニックス(※4)	全員	全回復	
アクション	「回復」の追加効果をつけた魔法(→P.168)	使用者のみ	最大HP(減っていないときの値)の11〜100%(効果レベルによって変わる)	
アクション	ブラッドソードの選択中に敵に攻撃を当てる(20%の確率で回復)	使用者のみ	80	回復しない
アクション	カイトシールドの選択中にジャストガード(→P.138)を成功させる	使用者のみ	最大HP(減っていないときの値)の10%	回復しない
アクション	『デス』で敵を倒す	使用者のみ	最大HP(減っていないときの値)の50%	回復しない
アクション	ピンチ状態の仲間を救助する 『フルリカバー』習得前	対象のみ	最大HP(減っていないときの値)の25%	回復しない(※2)
アクション	ピンチ状態の仲間を救助する 『フルリカバー』習得後	対象のみ	現在の最大HPまで回復	回復しない(※2)
アクション	ダメージシフト(→P.139)	使用者のみ	受けたダメージと同じ量	
アクション	仲間の『応急処置』	使用者のみ	最大HP(減っていないときの値)の20%	回復しない
アクション	仲間の『応急処置+』	使用者のみ	最大HP(減っていないときの値)の40%	回復しない
アクション	仲間の『応急処置++』	使用者のみ	最大HP(減っていないときの値)の60%	回復しない
アクション	イグニスの『竜剣』	使用者のみ	与えたダメージと同じ量	回復しない
その他	時間経過(※5)	全員	1秒間に「最大HP(減っていないときの値)の0.4%」のペースで回復しつづける。回復速度は、右ページの表2の要素で変化	バトル中は1秒間に「最大HP(減っていないときの値)の0.04%」のペースで、バトル中ではないときは1秒間に「最大HP(減っていないときの値)の0.08%」のペースで回復しつづける(※6)
その他	経験値を精算する(→P.117)	全員	全回復	
その他	レストランで食事をする	全員	全回復	
その他	トレーニングを行なう	全員	全回復	

※回復量は小数点以下切り捨て　※1……イリスが使ってくれることもある
※2……対象がピンチ状態で、最大HPが「減っていないときの値の25%」未満になっていた場合は、「減っていないときの値の25%」まで回復する
※3……戦闘不能状態のキャラクターしか対象に選べない
※4……戦闘不能状態のキャラクターがいなくても使用可能で、戦闘不能状態ではないキャラクターにも効果がある
※5……ひるんでいるときや、ピンチ、戦闘不能、石化、ストップ状態のいずれかが発生しているときは回復しない
※6……ダンジョン内と列車内では回復しない

表2 時間経過による残りHPの回復速度を変化させる要素(最大HPの回復速度は変化しない)

要素 カテゴリ	要素 名前		回復速度の変化のしかた	詳細
武器	ウリックの双剣		+25%(1.25倍)	P.208
アクセサリー	白のチョーカー		+50%(1.5倍)	P.219
	緑のチョーカー		+75%(1.75倍)	P.219
	青のチョーカー		+100%(2倍)	P.219
	赤のチョーカー		+125%(2.25倍)	P.219
	黒のチョーカー		+150%(2.5倍)	P.219
	メガホン(※7)		+250%(3.5倍)	P.224
衣装	選ばれし王の衣装【ジャケットOFF】		+75%(1.75倍)	P.225
	王の剣の衣装【ジャケットOFF】		+75%(1.75倍)	P.225
アクション	バトル中ではないとき(カバー中とぶらさがり中をのぞく)		+900%(10倍)	——
	慈王の盾選択中のガードモード(バトル中のみ)		+900%(10倍)	P.138
	カバー	『カバー回復率アップ』習得前	+900%(10倍)	P.139
		『カバー回復率アップ』習得後	+1150%(12.5倍)	
	ぶらさがり	『ぶらさがり中のHP回復速度アップ』習得前	+900%(10倍)	P.143
		『ぶらさがり中のHP回復速度アップ』習得後	+1150%(12.5倍)	
ステータス効果	HP回復速度アップ(表3を参照)		効果レベル1につき+25%	P.180
	フェニックスの加護(※7)		+200%(3倍)	P.182
料理効果	HP回復速度アップ(※7)		効果レベル1につき+25%	P.187
	好調(※7)		+50%(1.5倍)	P.189
	絶好調(※7)		+100%(2倍)	P.189

※7……パーティ全員に効果がある

表3 HP回復速度アップ状態による回復速度の変化量

HP回復速度アップ状態を発生させるもの カテゴリ	名前	効果レベル	回復速度の変化量	ステータス効果の持続時間
アイテム	強力回復剤	30	+750%(8.5倍)	30秒
味方のアクション	イグニスの『ギャザリング』(※8)	301	+7525%(76.25倍)	2.5秒
	イグニスの『隠しアイテム』	99	+2475%(25.75倍)	3秒
	チョコボの『チョコサージ』(※8)	8	+200%(3倍)	60秒
その他	アイスシールドの選択中に冷気属性の攻撃を受ける	8	+200%(3倍)	10秒

※8……パーティ全員に発生する

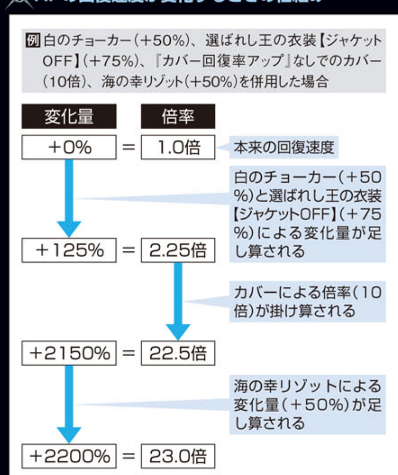
上級者のための
ULTIMANIA COLUMN 回復速度は掛け算と足し算で変化する

HPの回復速度が変化するときは、「装備アイテムによる倍率」と「アクションによる倍率」を掛け算したあと、「ステータス効果&料理効果による変化量」を足し算することで最終的な倍率が決まる(右の図を参照)。そのため、たとえば「回復速度+50%の装備アイテム」と「回復速度+50%の料理効果」をくらべると、単独では差がないが、カバーやぶらさがりを併用した場合は、前者のほうが回復速度が速い。



⬆回復速度が上がる装備アイテムとカバーを併用すると、ステータス効果や料理効果による変化はあまり感じられなくなる。

HPの回復速度が変化するときの仕組み



特定の行動をとるときにはMPを消費する

MPは、ノクティスだけが持っているパラメータで、右の表の行動をしたときに消費する(『ファイア』『ブリザド』『サンダー』などのエレメント魔法では消費しない)。MPの回復方法は下の表のとおり。時間経過を待ったりマップシフトを行なったりすれば、何も消費せずにMPを回復可能だ。

MPを回復する方法

	方法	回復量
アイテム	エーテル(※1)	全回復
	エリクサー(※1)	全回復
	ハイエリクサー	全回復
	ラストエリクサー	全回復
アクション	マップシフトを行なう	全回復
	『空中攻撃でMP回復』を習得して、空中で攻撃を当てる	最大MPの2%(小数点以下切り捨て)
	『ジャストガードでMP回復』を習得して、ジャストガードを成功させる(→P.138)	20
	『ホーリー』で回避を実行する	最大MPの10%(小数点以下切り捨て)
その他	時間経過(※2)	1秒間に最大MPの2%のペースで回復しつづける。回復速度は、右の表の要素で変化

※1……イリスが使ってくれることもある
※2……ひるんでいるときや、ピンチ、戦闘不能、石化、ストップ状態のいずれかが発生しているときは回復しない

MPを消費する行動

行動	消費MP	詳細
マップシフト以外のシフト	30	P.142
エアステップ	20	P.137
シフトレイド	20	P.137
マシンナリィ選択時の🅐ボタンによる攻撃	30〜80(攻撃ごとに異なる)	P.140
ガード	3〜15	P.138
リング魔法	1〜残りすべて	P.141

※消費MP0状態のときはMPを消費しない
※エアステップソードを選択していて、ノクティスが空中にいるときは消費MPが半分になる

時間経過によるMPの回復速度を変化させる要素

要素			回復速度の変化のしかた
カテゴリ	名前		
アクセサリー	ローブオブロード		+25%(1.25倍)
衣装	選ばれし王の衣装【ジャケットOFF】		+30%(1.3倍)
	ルシス王の礼服		+30%(1.3倍)
アクション	カバー(→P.139)	『カバー回復率アップ』習得前	+500%(6倍)
		『カバー回復率アップ』習得後	+550%(6.5倍)
	ぶらさがり(→P.143)		+500%(6倍)
ステータス効果	フェニックスの加護		+200%(3倍)

※回復速度の変化の仕組みは、HPの回復速度と同様(→P.119)

MPの使いすぎによる「MPバースト状態」に注意

MPを消費するアクションは、消費MPがノクティスの残りMPより多くても実行できる。ただし、残りMPがマイナスになると、ノクティスがその瞬間に「MPバースト状態」になってしまう。MPバースト状態になったときの変化は右記のとおりで、行動が制限されて危険なので、残りMPにはつねに気をつけておこう。MPバースト状態を解除するには、ノクティスの残りMPをゼロ以上まで回復すればいい。

MPを消費するアクションを行なおうとしたときの結果

アクション	行なおうとしたときの結果
マップシフト以外のシフト	ふらついて約1秒間行動不能になる(空中では何もしない)
エアステップ	『エアステップ』を行なわず、通常攻撃が続行される
シフトレイド	ふつうの空中攻撃になる
マシンナリィ選択時の🅐ボタンによる攻撃	よろめいて約2秒間行動不能になる
ガード	通常ガードになる。慈王の盾を選択中の場合は、よろめいて約2秒間行動不能になる
リング魔法	何もしない(『ホーリー』は通常ガードになる)

※消費MP0状態になっていてもこれらの制限は受ける

MPバースト状態になったときの変化

- 残りMPが「0」と表示される(実際にはマイナスになっている。マイナスが大きいほど、時間経過でゼロにもどるまで時間がかかる)
- 頭上とMPゲージに「MP BURST」と表示される(下の写真を参照)
- MPを消費するアクションを行なえない(左下の表を参照)
- 時間経過によるMPの回復が少しのあいだ止まる
- アビリティ『バーストアタック』を習得していると、攻撃で与えるダメージ量が50%増える



⬆⬈MPバースト状態になったことはひと目でわかる。この状態を解除するには、マップシフトでMPを回復するのがもっとも手軽だ。



BATTLE SYSTEM
バトルシステム 5
アビリティコール

ノクティスたちは、「アビリティコール」を利用してアビリティを覚えられる。戦力を強化するためにも、AP（アビリティポイント）を手に入れて、便利なアビリティを習得していきたい。

アビリティコールの盤上でアビリティを習得

メインメニューで「アビリティコール」を選ぶと、下の図のような盤が表示される。盤上でマスを選択し、持っているAPを消費すれば、そのマスのアビリティを習得できるのだ。ただし、習得可能なアビリティは、「スタート地点か習得ずみのアビリティと線でつながった隣のマスのもの」にかぎられる。



⬆アビリティコールの盤上でカーソルを合わせたときに明るく表示されているのが、そのアビリティを利用できるキャラクターだ。

アビリティコールの盤面の特徴

「アクション系」「仲間コマンド系」「チーム系」「回復系」「パラメータ系」「魔法系」「フィールド系」「ファントムソード系」「ウェイト系」の9つの系統にわかれている。ファントムソード系の盤面は、CHAPTER 03で獅子王の双剣を入手してファントムソード召喚が可能になったときに出現。

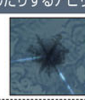
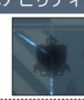
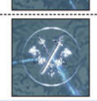
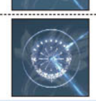
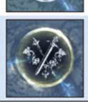
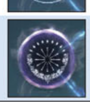
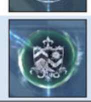
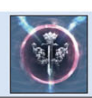
盤上のマスがアビリティを表す。マスの外見は、アビリティの状態と種類に応じて異なる（下の表を参照）。



マス同士が線でつながっている。

各系統の中央にある「何もないマス」をスタート地点として、アビリティを習得していく。

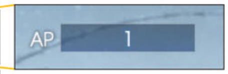
アビリティの状態と種類に応じたマスの外見のちがい

アビリティの状態 ＼ アビリティの特性		バトル中に行なえるアクションが増えたり、アクションを強化したりするアビリティ	キャラクター、特定のアクション、スキルなどを強化するアビリティ	仲間がコマンド（→P.146）としてセット可能なアビリティ	『ファントムソード召喚』と『ファントムリンク』
未習得	まだ習得できない（線でつながった隣のマスを習得していない）				──
	APが足りていれば習得可能（線でつながった隣のマスを習得ずみ）				──
習得ずみ					

APはさまざまな方法で入手可能

アビリティを習得するのに必要なAPは、表1の方法で手に入る。レベルが上がればAPも自然と増えていくが、それだけでは十分なアビリティを覚えられる量にはならないので、さまざまな方法を駆使してAPを手に入れていこう。





←↑APが手に入ったときには、その量が画面中央の上部に表示される場合が多い。

表1 APの入手方法

方法		手に入る量	その方法でAPを入手できる回数
シフトブレイクで敵にトドメを刺す		1	何回でも
パリィやパリィリンクで敵にトドメを刺す		1	何回でも
バックアタックリンクで敵にトドメを刺す(※1)		1	何回でも
いずれかのキャラクターのレベルを1上げる	レベルが10の倍数になるとき	6	36回(合計でAP216)
	上記以外	3	356回(合計でAP1068)
キャンプをする(※2)	関連アビリティなし	1	何回でも
	『キャンプのAPアップ』まで習得後	2	何回でも
	『キャンプのAPアップ+』まで習得後	3	何回でも
表2のアビリティを利用する		(表2を参照)	何回でも
別行動クエスト(※3)をクリアする		20	各クエストで1回のみ(合計9回でAP180)
バトルの「作戦」を成功させる(→P.156)		1～10(作戦ごとに異なる)	何回でも(ひとつの作戦では1回のみ)
Face To Faceで特定の選択肢を選ぶ		1～10(Face To Faceごと、選択肢ごとに異なる)	各Face To Faceで1回のみ
トレーニングの各メニューをクリアする		5	各メニューで1回のみ(合計6回でAP30)
荒野の宿営地でダーツをマトの中心に当てる		3	1回のみ
メルダシオ協会本部でダーツをマトの中心に当てる		5	1回のみ

※1……バックアタックリンクではない通常のバックアタックでは、APは手に入らない
※2……前回の宿泊も同じ場所でのキャンプだった場合は手に入らない
※3……別10『ふたりでおさんぽ』をのぞく

表2 APを入手できるアビリティ

名前	APを入手する条件	手に入るAPの量
魔法使用でAP	魔法を使う	1
車でAP	レガリアに乗って2000m移動する(※4)	1
チョコボでAP	チョコボに乗って1400m移動する	1
チョコボレースでAP	チョコボレースで1位になるか、チョコボフープで制限時間内にゴールする	1
釣りでAP	釣りで、魚を釣り上げる	1
大物釣りでAPアップ	釣りで、特定の種類の魚を釣り上げる(『釣りでAP』によるぶんとは別にAPが手に入る)	1～12(魚の種類ごとに異なる)
好物を料理することでAP	キャンプ時に誰かの好物を作る	1
スナップショットでAP	プロンプトのコマンド『スナップショット』でクリティカル版が出る	1
ファントムソード召喚でAP	ファントムソード召喚を行なう	1
ファントムリンクでAP	ファントムリンクを使う	1

※4……ファストトラベルで移動した距離と、レガリア TYPE-Fで飛行した距離は含まない

アビリティコール盤面図

アクション系

中心的なアビリティ	ノクティスのアクションを強化するもの
アビリティ数	21
必要総AP	1654



番号	名前	必要AP	利用できるキャラクター ノクティス	グラディオラス	イグニス	プロンプト	概要	詳細
1	ガードMP消費ダウン	8	●	—	—	—	回避や盾によるガードで消費するMPが減る	P.96
2	ガードMP消費ダウン＋	32	●	—	—	—	回避や盾によるガードで消費するMPがさらに減る	P.96
3	ノクティスMPアップ	99	●	—	—	—	最大MPが「自分のレベルと同じ値」だけ上がる	P.96
4	コンボアップ	10	●	—	—	—	コンボ数が2HIT以上のときに与えるダメージ量が増える	P.96
5	シフトブレイク強化	24	●	—	—	—	シフトブレイクのダメージの倍率が上がる	P.96
6	シフトブレイク強化＋	52	●	—	—	—	シフトブレイクのダメージの倍率がさらに上がる	P.96
7	零距離シフトブレイク	333	●	—	—	—	近距離からのシフトブレイクが確実にクリティカルヒットする	P.96
8	シフトブレイクでシガイクラッシュ可能	24	●	—	—	—	シガイの部位をシフトブレイクで破壊できる	P.96
9	バックアタックダメージ強化	28	●	—	—	—	敵の背後から当てた攻撃で与えるダメージ量が増える	P.96
10	バックアタックダメージ強化＋	64	●	—	—	—	敵の背後から当てた攻撃で与えるダメージ量がさらに増える	P.96
11	ジャストガード	16	●	—	—	—	攻撃を受ける直前に◙ボタンを押すとMPを消費せずにガードする	P.96
12	ジャストガードでMP回復	32	●	—	—	—	ジャストガードを行なったときにMPが回復する	P.96
13	ダメージシフト	333	●	—	—	—	攻撃を受けた直後に◙ボタンを押すとダメージぶんHPが回復	P.96
14	シフトデコイ	48	●	—	—	—	シフトで発生した残像が敵の狙いを引きつける	P.96
15	バーストアタック	64	●	—	—	—	MPバースト状態のときに与えるダメージ量が増える	P.96
16	エアステップ	6	●	—	—	—	空中での攻撃後に左スティック＋◉ボタンでその方向へ跳ねる	P.96
17	空中回避	16	●	—	—	—	空中で回避が行なえる	P.96
18	エアステップコンボ	52	●	—	—	—	着地前にエアステップを行なえる回数が増える	P.96
19	無限エアステップ	333	●	—	—	—	着地前にエアステップを何度でも行なえる	P.96
20	シフトレイド	28	●	—	—	—	空中で◉ボタンを押すとターゲットの近くまでワープする	P.96
21	空中攻撃でMP回復	52	●	—	—	—	空中で敵に攻撃を当てるとMPが回復する	P.96

INDEX

仲間コマンド系

中心的なアビリティ	仲間のコマンド(→P.146)に関連するもの
アビリティ数	18
必要総AP	3825



番号	名前	必要AP	利用できるキャラクター ノクティス	グラディオラス	イグニス	プロンプト	概要	詳細
1	攻撃でコマンドゲージ増加	48	●	—	—	—	敵に攻撃を当てるとコマンドゲージがたまる	P.97
2	ダメージでコマンドゲージ増加	99	●	—	—	—	ノクティスがダメージを受けるとコマンドゲージがたまる	P.97
3	コマンド増加速度アップ	333	●	—	—	—	コマンドゲージのたまる速度が上がる	P.97
4	ドーンブレイカー	8	—	●	—	—	大剣を振り下ろして敵にダメージを与える	P.69
5	サイクロン	18	—	●	—	—	大剣などを何度も振りまわして敵にダメージを与える	P.69
6	ロイヤルガード	18	—	●	—	—	盾を構えてノクティスを呼び、カバーして守る	P.70
7	ライジングインパルス	72	—	●	—	—	衝撃波による攻撃で敵にダメージを与える	P.70
8	コマンド限界突破【グラディオラス】	999	—	●	—	—	グラディオラスのコマンドで与えるダメージ量の上限が9999から99999に上がる	P.97
9	ギャザリング	8	—	—	●	—	仲間のピンチ状態を解除してHPを回復しつつ、集合させる	P.77
10	ラウンドアサルト	18	—	—	●	—	1体の敵をパーティ全員で集中攻撃する	P.77
11	エンハンス	18	—	—	●	—	ノクティスの攻撃に敵の弱点の属性を付加する	P.78
12	賢者の炎	72	—	—	●	—	炎属性の攻撃で敵にダメージを与えつつ燃焼状態を発生させる	P.78
13	コマンド限界突破【イグニス】	999	—	—	●	—	イグニスのコマンドで与えるダメージ量の上限が9999から99999に上がる	P.97
14	スターシェル	8	—	—	—	●	敵に執着状態を発生させ、シガイにはさらにシガイパラメータダウン状態も発生させる	P.85
15	ブラスター	18	—	—	—	●	敵にダメージを与えつつ燃焼状態を発生させる	P.85
16	コンダクター	18	—	—	—	●	重力球で引き寄せつつ敵にダメージを与える	P.86
17	トリガーハッピー	72	—	—	—	●	銃を連射して敵にダメージを与える	P.86
18	コマンド限界突破【プロンプト】	999	—	—	—	●	プロンプトのコマンドで与えるダメージ量の上限が9999から99999に上がる	P.97

チーム系

中心的なアビリティ	仲間が新たなアクションを覚えるものや、仲間の攻撃を強化するもの
アビリティ数	21
必要総AP	2120



番号	名前	必要AP	利用できるキャラクター ノクティス	グラディオラス	イグニス	プロンプト	概要	詳細
1	リンクアタック強化	8	●	●	●	●	リンクアタックで与えるダメージ量が増える	P.97
2	リンクアタック強化+	32	●	●	●	●	リンクアタックで与えるダメージ量がさらに増える	P.97
3	クリティカルリンク	333	●	●	●	●	リンクアタックが確実にクリティカルヒットする	P.97
4	リンクアタック限界突破	999	●	●	●	●	リンクアタックで与えるダメージ量の上限が9999から99999に上がる	P.97
5	フェイタルアタック	16	—	●	●	●	WEAK状態の敵を攻撃する	P.68、76、84
6	フェイタルアタック+	99	—	●	●	●	『フェイタルアタック』で与えるダメージ量が増える	P.97
7	見切る	6	—	●	—	—	回避後に敵をひるませる	P.68
8	ファストブレイク	18	—	●	—	—	バトル開始時に敵を攻撃する	P.68
9	ダッシュガード	64	—	●	—	—	ノクティスを敵の攻撃から守る	P.68
10	シンクガード	24	—	●	—	—	ノクティスのガードモード中に敵を攻撃する	P.68
11	シンクガード強化	99	—	●	—	—	『シンクガード』で与えるダメージ量が増える	P.97
12	アナライズ	6	—	—	●	—	バトル開始時に敵にライブラ状態を発生させる	P.76
13	竜剣	18	—	—	●	—	回避後に敵のHPを吸収する	P.76
14	隠しアイテム	99	—	—	●	—	HPが減った仲間を回復する	P.76
15	シンクラッシュ	24	—	—	●	—	ノクティスが地上で連続攻撃を行なっている相手に毒状態を発生させる	P.76
16	シンクラッシュ強化	64	—	—	●	—	『シンクラッシュ』で与えるダメージ量が増える	P.97
17	スターターピストル	6	—	—	—	●	バトル開始時に攻撃しつつコマンドゲージをためる	P.84
18	閃光撃ち	18	—	—	—	●	回避後に敵にストップ状態を発生させる	P.84
19	バレットファン	64	—	—	—	●	周囲にいる敵をひるませる	P.84
20	シンクレイド	24	—	—	—	●	ノクティスが空中で通常攻撃を行なっている相手に感電状態を発生させる	P.84
21	シンクレイド強化	99	—	—	—	●	『シンクレイド』で与えるダメージ量が増える	P.97

回復系

中心的なアビリティ	HPの回復やノクティスのスタミナに関連するもの	アビリティ数	17
		必要総AP	1728



番号	名前	必要AP	利用できるキャラクター				概要	詳細
			ノクティス	グラディオラス	イグニス	プロンプト		
1	プロテスリカバー	20	●	●	●	●	救助した相手に防御力アップ状態を発生させる	P.97
2	リベンジリカバー	48	●	●	●	●	救助した相手にクリティカル率アップ状態を発生させる	P.97
3	マイティリカバー	48	●	●	●	●	救助した相手に攻撃力アップ状態を発生させる	P.97
4	フルリカバー	99	●	●	●	●	救助した相手のHPを現在の最大値まで回復する	P.97
5	ぶらさがり中のHP回復速度アップ	12	●	—	—	—	ぶらさがりによるHPの回復速度がさらに上がる	P.97
6	スタミナアップ	24	●	—	—	—	スタミナの最大値が上がる	P.97
7	スタミナアップ+	99	●	—	—	—	スタミナの最大値がさらに上がる	P.97
8	カバー回復率アップ	10	●	—	—	—	カバーによるHPとMPの回復速度がさらに上がる	P.97
9	応急処置【グラディオラス】	24	—	●	—	—	残り少なくなった自分のHPをわずかに回復する	P.79
10	応急処置+【グラディオラス】	99	—	●	—	—	残り少なくなった自分のHPを少し回復する	P.79
11	応急処置++【グラディオラス】	333	—	●	—	—	残り少なくなった自分のHPを多めに回復する	P.79
12	応急処置【イグニス】	24	—	—	●	—	残り少なくなった自分のHPをわずかに回復する	P.79
13	応急処置+【イグニス】	99	—	—	●	—	残り少なくなった自分のHPを少し回復する	P.79
14	応急処置++【イグニス】	333	—	—	●	—	残り少なくなった自分のHPを多めに回復する	P.79
15	応急処置【プロンプト】	24	—	—	—	●	残り少なくなった自分のHPをわずかに回復する	P.79
16	応急処置+【プロンプト】	99	—	—	—	●	残り少なくなった自分のHPを少し回復する	P.79
17	応急処置++【プロンプト】	333	—	—	—	●	残り少なくなった自分のHPを多めに回復する	P.79

パラメータ系

中心的なアビリティ	パラメータが上がったり、アクセサリーの装備数が増えたりするもの
アビリティ数	14
必要総AP	2135



番号	名前	必要AP	利用できるキャラクター ノクティス	グラディオラス	イグニス	プロンプト	概要	詳細
1	HP全員アップ	10	●	●	●	●	最大HPが「レベルの2倍」だけ上がる	P.97
2	HP全員アップ＋	99	●	●	●	●	最大HPが「レベルの5倍」だけ上がる	P.97
3	HP全員アップ＋＋	333	●	●	●	●	最大HPが「レベルの10倍」だけ上がる	P.97
4	力全員アップ	99	●	●	●	●	力が「レベルと同じ値」だけ上がる	P.97
5	体力全員アップ	99	●	●	●	●	体力が「レベルと同じ値」だけ上がる	P.97
6	精神全員アップ	99	●	●	●	●	精神が「レベルと同じ値」だけ上がる	P.97
7	アクセサリースロット＋【ノクティス】	16	●	—	—	—	装備できるアクセサリーの最大数が2個になる	P.97
8	アクセサリースロット＋＋【ノクティス】	333	●	—	—	—	装備できるアクセサリーの最大数が3個になる	P.97
9	アクセサリースロット＋【グラディオラス】	16	—	●	—	—	装備できるアクセサリーの最大数が2個になる	P.97
10	アクセサリースロット＋＋【グラディオラス】	333	—	●	—	—	装備できるアクセサリーの最大数が3個になる	P.97
11	アクセサリースロット＋【イグニス】	16	—	—	●	—	装備できるアクセサリーの最大数が2個になる	P.97
12	アクセサリースロット＋＋【イグニス】	333	—	—	●	—	装備できるアクセサリーの最大数が3個になる	P.97
13	アクセサリースロット＋【プロンプト】	16	—	—	—	●	装備できるアクセサリーの最大数が2個になる	P.97
14	アクセサリースロット＋＋【プロンプト】	333	—	—	—	●	装備できるアクセサリーの最大数が3個になる	P.97

魔法系

中心的なアビリティ	エレメント魔法の使用や精製に関連するもの
アビリティ数	13
必要総AP	3419



番号	名前	必要AP	利用できるキャラクター ノクティス	グラディオラス	イグニス	プロンプト	概要	詳細
1	エレメント吸収効率アップ	24	●	—	—	—	エレメントスポットからのエレメント入手数がわずかに増える	P.98
2	エレメント吸収効率アップ+	72	●	—	—	—	エレメントスポットからのエレメント入手数が少し増える	P.98
3	エレメント吸収効率アップ++	99	●	—	—	—	エレメントスポットからのエレメント入手数が大幅に増える	P.98
4	エレメント吸収確率アップ	48	●	—	—	—	敵を倒したときのエレメント入手確率が上がる	P.98
5	魔力全員アップ	48	●	●	●	●	魔力が「レベルと同じ値」だけ上がる	P.98
6	魔力全員アップ+	99	●	●	●	●	魔力が「レベルの2倍」だけ上がる	P.98
7	魔法精製POWERボーナス	20	●	—	—	—	精製した魔法のPOWERが10上がる	P.98
8	魔法精製POWERボーナス+	99	●	—	—	—	精製した魔法のPOWERが30上がる	P.98
9	魔法精製POWERボーナス++	555	●	—	—	—	精製した魔法のPOWERが50上がる	P.98
10	魔法精製POWERボーナス+++	999	●	—	—	—	精製した魔法のPOWERが100上がる	P.98
11	魔法使用でAP	24	●	—	—	—	魔法を使うたびにAPが1手に入る	P.98
12	魔法精製個数ボーナス	333	●	—	—	—	精製した魔法の数が1個多くなる	P.98
13	魔法精製個数ボーナス+	999	●	—	—	—	精製した魔法の数が2個多くなる	P.98

フィールド系

中心的なアビリティ	特別な方法で経験値やAPを入手可能にするものや、スキルを強化するもの
アビリティ数	21
必要総AP	3162



番号	名前	必要AP	利用できるキャラクター ノクティス	グラディオラス	イグニス	プロンプト	概要	詳細
1	車でAP	32	●	●	●	●	レガリアで2000m移動するたびにAPが1手に入る	P.98
2	車でEXP	99	●	●	●	●	レガリアで855m移動するたびに経験値が10手に入る	P.98
3	チョコボでAP	32	●	●	●	●	チョコボで1400m移動するたびにAPが1手に入る	P.98
4	チョコボでEXP	99	●	●	●	●	チョコボで555m移動するたびに経験値が10手に入る	P.98
5	チョコボレースでAP	32	●	—	—	—	チョコボレースやチョコボフープで勝つとAPが1手に入る	P.98
6	チョコボレースでEXP	99	●	—	—	—	チョコボレースやチョコボフープで勝つと経験値が50手に入る	P.98
7	釣りでAP	18	●	—	—	—	魚を釣り上げるとAPが1手に入る	P.98
8	釣りでEXP	333	●	—	—	—	魚を釣り上げると経験値が10〜1000手に入る	P.98
9	釣ったときのアイテム＋	84	●	—	—	—	釣りで入手できるアイテムの数が2倍になる	P.98
10	釣ったときのアイテム＋＋	555	●	—	—	—	釣りで入手できるアイテムの数が3倍になる	P.98
11	大物釣りでAPアップ	99	●	—	—	—	大物の魚を釣り上げたときにAPが1〜12手に入る	P.98
12	キャンプのAPアップ	20	●	●	●	●	キャンプをしたときに入手できるAPが2になる	P.98
13	キャンプのAPアップ＋	48	●	●	●	●	キャンプをしたときに入手できるAPが3になる	P.98
14	サバイバル強化	99	—	●	—	—	サバイバルスキルで拾うアイテムの数がまれに2倍になる	P.98
15	サバイバル強化＋	999	—	●	—	—	サバイバルスキルで拾うアイテムの数が確実に2倍になる	P.98
16	料理効果時間延長	18	—	—	●	—	イグニスの料理の効果時間が少し延びる	P.98
17	料理効果時間延長＋	99	—	—	●	—	イグニスの料理の効果時間が大幅に延びる	P.98
18	料理効果時間延長＋＋	333	—	—	●	—	イグニスの料理の効果時間が劇的に延びる	P.98
19	好物を料理することでAP	20	—	—	●	—	誰かの好物を料理するたびにAPが1手に入る	P.98
20	スナップショット	12	—	—	—	●	バトル中に敵の写真を撮影する	P.86
21	スナップショットでAP	32	—	—	—	●	『スナップショット』のクリティカル版が発動するとAPが1手に入る	P.98

ファントムソード系

中心的なアビリティ	ファントムソード召喚やファントムリンクに関連するもの
アビリティ数	9
必要総AP	339



※ファントムソード系の盤面は、CHAPTER 03で獅子王の双剣を入手してファントムソード召喚が可能になったときに出現し、❶〜❹のアビリティが習得できるようになる。また、04-4『巨神の啓示』でのタイタンとのバトル中にファントムリンクが可能になったときに、❺〜❾のアビリティが追加で出現する

番号	名前	必要AP	利用できるキャラクター ノクティス	グラディオラス	イグニス	プロンプト	概要	詳細
❶	ファントムソード召喚	0	●	—	—	—	ファントムソード召喚が行なえる	P.98
❷	ファントムゲージアップ	24	●	—	—	—	攻撃が当たったときにたまるファントムゲージの量が増える	P.98
❸	ファントムゲージ消費ダウン	24	●	—	—	—	ファントムソード召喚中のファントムゲージの減少が遅くなる	P.98
❹	ファントムソード召喚でAP	48	●	—	—	—	ファントムソード召喚を行なうとAPが1手に入る	P.98
❺	ファントムリンク	0	●	—	—	—	ファントムリンクが行なえる	P.98
❻	ファントムリンクダメージアップ	24	●	—	—	—	ファントムリンクで与えるダメージ量が増える	P.98
❼	ファントムリンク後MP消費なし	72	●	—	—	—	ファントムリンク実行時にノクティスに消費MP0状態が発生する	P.98
❽	ファントムリンク後EXPアップ	99	●	—	—	—	ファントムリンクで敵にトドメを刺すと経験値が追加で手に入る	P.98
❾	ファントムリンクでAP	48	●	—	—	—	ファントムリンクを使うとAPが1手に入る	P.98

ウェイト系

中心的なアビリティ	ウェイトモードや『ライブラ』に関連するもの
アビリティ数	7
必要総AP	407



番号	名前	必要AP	利用できるキャラクター				概要	詳細
			ノクティス	グラディオラス	イグニス	プロンプト		
1	ライブラで弱点属性ダメージアップ	32	●	●	●	●	ライブラ状態の敵に、属性を持つ攻撃で与えるダメージ量が増える	P.98
2	ライブラ数でダメージアップ	99	●	●	●	●	ライブラ状態の敵が多いほど与えるダメージ量が増える	P.98
3	不意打ちシフトブレイク	18	●	—	—	—	ウェイトモードのときに、ノクティスを狙っていない敵に対するシフトブレイクで部位を破壊しやすくなる	P.98
4	追い打ちシフトブレイク	99	●	—	—	—	ウェイトモードのときに、HPが残り50%以下の敵に対するシフトブレイクのダメージの倍率が上がる	P.98
5	ライブラ速度増加	12	●	—	—	—	ライブラゲージのたまる速さが上がる	P.98
6	ウェイトゲージ回復	48	●	—	—	—	敵を倒すとウェイトゲージが回復する	P.98
7	無限ウェイト	99	●	—	—	—	ウェイトゲージが減らなくなる	P.98



BATTLE SYSTEM
バトルシステム 6

ロックオン

ノクティスがどの敵を攻撃するかは「ターゲットマーク」によって決まる。思いどおりの相手を攻撃できるように、ロックオンを行なったり解除したりして、ターゲットマークをコントロールしよう。

ノクティスが狙う相手はターゲットマークで示される

ノクティスから25m以内(バトル中は40m以内)の範囲に敵がいると、その敵に重なって、右の写真の「ターゲットマーク」が表示される。ノクティスが攻撃を行なうときは、このマークが合わさっている相手(ターゲット)を狙うのだ。敵が複数いる場合は、右下のような相手がターゲットになりやすいので覚えておこう。ちなみに、体格が大きめの敵の大半は、ターゲットにできる部位が身体の2ヵ所以上にある。どの部位を攻撃してもダメージを与えることは可能だが、耐性などは部位ごとにちがう(→P.336)。



←敵にターゲットマークが合わさっていると、その敵の名前、レベル、HPゲージが表示される。HPゲージの色は、シガイ以外は黄色、シガイは紫色。

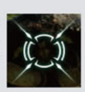
ターゲットマークが合いやすい敵

- ノクティスとの距離が近い敵
- ノクティスから見て正面に近い方向にいる敵
- 画面の左右に対して中央付近にいる敵

ロックオンでターゲットを固定できる

ターゲットマークが表示されているときは、右の表の操作で「ロックオン」を行なったり解除したりできる。ロックオンの影響は下記のとおりで、敵が複数いる場合に特定の相手を狙って攻撃するのに有効。ただし、解除の操作をしなくても、右下のいずれかの条件を満たすと強制的に解除されてしまう。

ロックオンの影響



- ターゲットマークが右の写真の形に変化する
- ターゲットマークの合わさる相手が自動的に切りかわらなくなる
- ロックオン対象から85m(一部の敵はもっと遠い距離)離れるまでターゲットマークが消えなくなる
- ロックオン対象が画面に映るように自動的にカメラが動く(右スティックでカメラを操作できない)
- ロックオン対象がライブラ状態の場合は、耐性などのデータが画面左上に表示される(→P.113)
- ロックオン対象にシフトブレイクを行なえる(正面シフトやマップシフトはできなくなる)

ロックオンに関する操作方法

行なうこと	操作方法
ロックオンする	R1ボタンを押しっ放しにする
ロックオンを解除する	R1ボタンを放す
ロックオンを固定する(R1ボタンを放してもロックオンしたままにする)	R1ボタンを押したままR3ボタンを押す
固定したロックオンを解除する	R1ボタンを押す
ロックオン対象を切りかえる	ロックオン中に右スティックを入力する(入力した方向の敵や部位に切りかわる)

ロックオンが強制的に解除される条件

- ターゲットマークが消える距離まで離れる
- ロックオン対象の敵を倒す
- ノクティスと敵のあいだが障害物でふさがれる

※上記のほか、ロックオン対象の敵がダウンしたときやダウンから起き上がろうとしたときに、ロックオンが解除されることがある



BATTLE SYSTEM

バトルシステム 7

アクション

バトルにおいて、ノクティスは移動、攻撃、防御などに関するさまざまなアクションを行なうことができる。各種のアクションを縦横無尽に使いこなせるようになれば、手ごわい敵にも負けないはずだ。

アクションの種類と性質を知っておこう

ノクティスが行なえるおもなアクションは下の表のとおり。ピンチ状態、スタミナ切れ（スタミナがゼロになったあと、STゲージ（※1）がオレンジ色で表示されている状態）、MPバースト状態のいずれかのときは、一部の行動が制限されることに注意しよう。限定的な状況で下の表以外のアクションが行なえる場合は、操作の指示が画面に表示されるので、それに従えばOKだ（右の写真を参照）。



⬅たとえば、敵の特定の攻撃で押さえこまれたときは、◉ボタンの連打で振りほどくことができる。

※1……オプションの「STゲージ表示」を「ON」にすれば表示させることができる

ノクティスが行なえるおもなアクション

※○……行なえる、△……行なえるが制限を受ける、×……行なえない

名前	概要	解説	下記の状態で行なえるか		
			ピンチ状態	スタミナ切れ	MPバースト状態
移動（歩く／走る）	歩いたり走ったりする	P.134	△（※2）	○	○
ダッシュ	スタミナを消費して速く走る	P.134	△（※3）	×	○
ジャンプ	ジャンプする	P.134	×	○	○
武器や魔法の選択	装備している武器や魔法のなかから使うものを選ぶ	P.134	○	○	○
通常攻撃	選択している武器で攻撃する	P.135	×	○	○
エアステップ	連続攻撃の途中で空中を跳ねる	P.137	×	○	×
シフトレイド	ジャンプ中に、高速で敵に接近する	P.137	×	○	×
エレメント魔法	エレメント魔法を使う	P.137	×	○	○
シフト	武器を投げてワープする	P.137	×	×	△（※4）
ぶらさがり	マップシフトの移動先にぶらさがる	P.137	×	×	○
ガード	敵の攻撃を回避したり防御したりする	P.138	×	○	△（※5）
パリィ	ガード後に反撃を行なう	P.139	×	○	○
ドッジロール	前転して敵の攻撃をかわす	P.139	×	×	○
ダメージシフト	受けたダメージと同じ量だけHPを回復する	P.139	×	○	○
カバー	物陰に隠れる	P.139	○	○	○
マシンナリィ専用攻撃	マシンナリィごとの特殊な攻撃を行なう	P.140	×	○	×
アイテムの使用	持っているバトルアイテムを使う	P.140	○	○	○
仲間の救助	ピンチ状態の仲間を助ける	P.140	×	○	○
コマンドの使用	仲間に指示を出してコマンドを使わせる	P.140	○	○	○
ファントムソード召喚	ファントムソードを一度に呼び出してパワーアップする	P.141	×	○	○
ファントムリンク	仲間にファントムソードを貸し与えて一緒に攻撃する	P.141	×	○	○
召喚	召喚獣（六神）を呼び出す	P.141	○	○	○
リング魔法	光耀の指輪に秘められた魔法を使う	P.141	×	○	×

※2……ゆっくり歩くことのみ可能　※3……速めに歩く。スタミナは消費しない　※4……マップシフトのみ可能
※5……通常ガードを行なう（回避はできない）

各アクションの解説

移動(歩く／走る)

操作方法 左スティックを入力する

左スティックの入力が深いほど移動速度が速くなる。入力が浅いと歩き、深いと走るが、■ボタンを押しながら移動すると、入力が深くても歩く。

歩く



走る



ダッシュ

操作方法 (下記参照)



スタミナを消費して速く走る。下の表の2種類の操作方法があるが、どちらの場合でも、■ボタンを押しながらだと、ダッシュせずに歩く(スタミナも消費しない)。

ダッシュの操作方法

操作方法	解説
左スティック＋◎ボタン	● ◎ボタンを押しているあいだダッシュする ● ◎ボタンを放すとダッシュをやめる ● スタミナがなくなる直前で◎ボタンを放すかL3ボタンを押すと、一瞬だけ急加速して、スタミナが全回復する
左スティック＋L3ボタン	● L3ボタンを押すとダッシュする(押しつづけなくてOK) ● 左スティックを放すか、◎ボタンを押して放すか、■ボタンを押すとダッシュをやめる ● スタミナがなくなる直前でもう1回L3ボタンを押すと、一瞬だけ急加速して、スタミナが全回復する

ジャンプ

操作方法 ×ボタンを押す



ジャンプする。空中でも左スティックの入力方向へ約5mまで移動可能。下記のアクションは空中で行なえないが、逆に、『エアステップ』『シフトレイド』は空中でのみ実行できる(→P.137)。

空中ではできないアクション

- 移動(歩く／走る)
- ダッシュ
- ジャンプ
- エレメント魔法
- ガード(※1)
- パリィ
- ドッジロール
- カバー
- マシンナリィ専用攻撃
- アイテムの使用(※2)
- 仲間の救助
- ファントムソード召喚
- ファントムリンク
- 召喚
- 『デス』『ホーリー(※1)』

※1……アビリティ『空中回避』を習得していれば可能。空中では、盾を選択していても回避を行なう(消費MPは3)
※2……空中でもアイテムメニューは開けるが、実際にアイテムを使うのは着地してから

武器や魔法の選択

操作方法 方向キーを押す

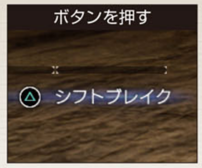


装備している武器や魔法のうち、どれを使うか選ぶ(押したキーの方向のものが選択される)。

王家の知識 操作方法の表示をよく見て長押しかどうかを見わけよう

画面には操作方法が示されることも多く、そのときに表示されるマークは、ボタンだけの場合と、ボタンの上に小さな▼マークがついている場合がある(右の写真を参照)。前者は「そのボタンを押す」というシンプルな意味だが、後者は「そのボタンを長押しする」という意味なので、区別してボタンを押そう

ボタンを押す



ボタンを長押しする



通常攻撃

操作方法	◉ボタンを押す
必要武器	エレメント魔法と光耀の指輪以外



選択中の武器で攻撃を行なう。ほとんどの場合は、◉ボタンを押しっぱなしにするか連打していると、連続攻撃をくり出すことが可能。どんな技が出るかは、下記の要素に応じて自動的に変化していく。なお、以降で紹介しているように、一部の武器の選択中は、特別なアクションも実行できる。

通常攻撃で出る技を変化させるおもな要素

- 選択している武器の種類
- ノクティスが地上にいるか空中にいるか
- ノクティスと敵との位置関係
- ◉ボタンを押すタイミング
- 左スティックの入力方向
- 連続攻撃の何段目か

特別なアクション① チャージ攻撃

必要武器	大剣

大剣の選択中は、攻撃しながら左スティックをターゲットと反対方向に入力すると、つぎの攻撃が「チャージ攻撃」になる。チャージ攻撃では、◉ボタンを押しているあいだ(または連打しているあいだ)力をためつづけ、ボタンを放したとき(または連打をやめたとき)に攻撃を行なうのだ。力をためることによるダメージ量の変化のしかたは下記のとおり。

チャージ攻撃によるダメージ量の変化のしかた

1秒間に+100%のペースで上がりつづける

※+250%(3.5倍)が上限



⬆威力が最大に達すると身体が光る。以降もボタンを放すか連打をやめるまでは力をためつづけるが、それ以上威力は上がらない。

特別なアクション② スライド移動

必要武器	短剣、飛王の弓

短剣か飛王の弓を選択しているときは、攻撃中に左スティックを入力した場合に、入力方向へすべるように高速で移動できる。どちらの武器でも似た動きをするが、下記のように、それぞれ異なる特徴を持つ。

武器ごとのスライド移動の特徴

武器	移動できる方向	無敵時間やひるまない時間
短剣	前方以外(後方へは2回連続での移動はできない)	奇数回目なら無敵時間が、偶数回目ならひるまなくなる時間がある
飛王の弓	どの方向でも	無敵時間がある

短剣でのスライド移動



飛王の弓でのスライド移動



特別なアクション③ リロード(弾の補充)

必要武器	銃



銃の選択中は、通常攻撃で弾を8発撃つと弾切れになり、8発目を撃ったあとに、自動的にリロードを行なう(シフトブレイクやパリィなど、通常攻撃以外で撃った弾の数は影響しない)。なお、銃による攻撃の動作を終え、別の武器に切りかえてから武器を銃にもどすと、動作なしでリロード可能。

特別なアクション④ 転がり射撃

必要武器	銃



銃を選択しているときは、攻撃中に左スティックを入力すると、その方向へ転がりながら弾を撃てる。ただし、2回連続で同じ方向へ転がることはできず、左スティックの入力方向を変えなかった場合は、転がらずにその場で攻撃を行なう(つぎの攻撃時は、同じ方向にでも転がれる)。

次ページへつづく

INDEX

特別なアクション⑤ 狙撃

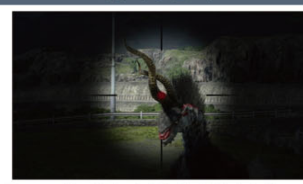
必要武器 ケルベロス

ケルベロスはスコープつきの狙撃銃で、銃のなかでも特別な性質を持っている。その最大の特徴は、「ライフルモード」や「スナイプモード」で狙撃を行なえること（下の表を参照）。クセが強く使いこなすのは難しいものの、部位破壊（→P.336）を起こしやすいのが長所だ。ちなみに、ケルベロスの種別は銃だが、ノクティス専用となっており、プロンプトは装備できない。

ケルベロス選択時の特徴

- 攻撃時にターゲットマークが合わさっている相手を自動的に狙わず、正面に向かって弾を撃つ
- 弾切れにならず、リロードは行なわない
- R1ボタンを押すと「ライフルモード」に、ライフルモード中に△ボタンを押すと「スナイプモード」に移行する
- パリィ可能な攻撃に対しても回避を行なうので、パリィは実行できない

ライフルモードとスナイプモードの特徴

要素	ライフルモード	スナイプモード
画面の変化	 ● ノクティスの背中越しに正面を見る視点に固定される ● 右スティックを左右に入力すると、身体の向き（＝カメラに映る方向）を変えられる（オプションの「カメラ操作設定」の影響は受けない）。向きを上下に変えることはできない。この操作のあいだは、「ウェイトモードの特性」で時間が止まらない	 ● スコープをのぞいた画面に切りかわる ● 左スティックか右スティックを入力すると、カメラに映る範囲を動かせる（オプションの「カメラ操作設定」の影響を受ける）。△ボタンを押すたびに、よりズームした視点にするかもとにもどすかを切りかえられる。これらの操作は、「ウェイトモードの特性」で時間を止めたまま行なえる
攻撃時の特徴	● 正面に向かって弾を撃つ。ターゲットマークは表示されない	● 画面中央の赤い点の位置に向かって弾を撃つ。ターゲットマークは表示されない
移動の変化	● 左スティックでは身体の向きを変えずに移動する ● つねに歩く（走れない）	● 移動できない
行なえないアクション	● ダッシュ、シフト、パリィ、カバー、コマンドの使用、ファントムソード召喚	● ダッシュ、シフト、パリィ、カバー、コマンドの使用、ファントムソード召喚、ジャンプ
モードが強制的に解除される状況	● 回避、ドッジロール、アイテムの使用、仲間の救助、ジャンプの動作中 ● ノクティスがひるんでいるか空中にいるとき	● 回避、ドッジロール、アイテムの使用、仲間の救助の動作中（※1） ● ノクティスがひるんでいるとき（※1）
モードを任意に解除する方法	● R1ボタンを放すか別の武器を選択する	● ×ボタンを押す（※2） ● R1ボタンを放すか別の武器を選択する（※1）

※1……スナイプモードもライフルモードも解除される　※2……ライフルモードにもどる

特別なアクション⑥ 衝撃波

必要武器 マシンナリィ

マシンナリィの選択中は、○ボタンを押すと衝撃波で攻撃する。大剣のチャージ攻撃と同様、○ボタンの長押しまたは連打で威力を上げることができ、威力の上がりかたも共通だが、上限は約＋160％（約2.6倍）。



←大剣のチャージ攻撃と同じく、威力が最大に達すると身体が光る。

特別なアクション⑦ 構え

必要武器 夜叉王の刃剣



夜叉王の刃剣の選択中は、攻撃を終えたあと、自動的に剣をかかげて構えをとる。この構えをとったときには、ノクティスに攻撃力アップ状態が発生（力＋100、持続時間10秒）。ただし、攻撃の直後にシフトやドッジロールなどを行なった場合は構えをとらず、攻撃力アップ状態は発生しない。

エアステップ

操作方法	空中で通常攻撃を行ない、◎ボタンを押したままにするか連打しながら、左スティックを入力する
必要アビリティ	エアステップ
必要武器	片手剣、槍

MPを20消費して、左スティックを入力した方向へと空中を跳ね上がる。発動するのは、相手から6m以内の距離にいるときのみ。通常は着地するまでに1回しか行なえないが、下記のアビリティを習得していれば連続で実行可能。

エアステップを連続で行なえるようにするアビリティ

名前	連続で行なえる回数
エアステップコンボ	2回
無限エアステップ	何回でも

※MPバースト状態(→P.120)になると、その時点でつづけられなくなる



シフトレイド

操作方法	空中で◎ボタンを押す
必要アビリティ	シフトレイド(※3)
必要武器	片手剣、槍、聖王の杖



MPを20消費して敵に高速で接近する。◎ボタンを押しっぱなしにするか連打していれば、そのまま空中で通常攻撃をくり出すことが可能。ノクティスとターゲットとの距離が下の表の範囲のときのみ発動でき、選択しているのがどの武器でも、最大で約15m移動する。

シフトレイドを発動可能な距離

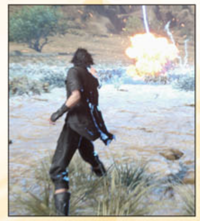
選択している武器	発動可能な距離
片手剣	約8～20m
槍	約6～20m
聖王の杖	約4～20m

※3……武器が聖王の杖の場合は不要

エレメント魔法

詳細 P.160

操作方法	◎ボタンを押して放す
必要武器	エレメント魔法



『ファイア』『ブリザド』『サンダー』などの魔法を使う。攻撃の威力は極めて高いが、味方を巻きこむ恐れがある。

シフト

詳細 P.142

操作方法	△ボタンを押す

武器を投げて、投げた先へワープする。「正面シフト」「マップシフト」「シフトブレイク」「シフトキル」の4種類があり、状況や操作方法に応じてワープ先やアクションの性質が変わる。

正面シフト



マップシフト



シフトブレイク



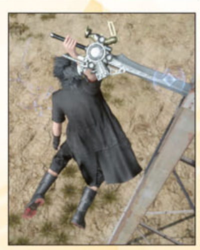
シフトキル



ぶらさがり

詳細 P.143

操作方法	特定の場所へ向かってマップシフトを行なう



マップシフトで壁や柱などに向かってワープしたのち、そこに武器を突き立ててぶらさがる。ぶらさがっているあいだはダッシュと同じペースでスタミナを消費しつづけるが、HPの回復速度が10倍(アビリティ『ぶらさがり中のHP回復速度アップ』の習得後は12.5倍)にアップ(→P.119)。

ガード

操作方法	◉ボタンを長押しする

◉ボタンを長押ししていると、ノクティスはそのあいだ「ガードモード」になる(参考1を参照)。ガードモード中に敵に攻撃された場合は、参考2の特徴を持つ「回避」を行なえるのだ。なお、敵の特定の攻撃に対しては回避ではなくガードを行なわない(MPは消費しない)、パリィによる反撃が可能(→P.145)。



←どんな動作で回避を行なうかは、敵との位置関係などで変わる。

参考1 ガードモードについて覚えておきたいこと

- ガードモードのまま移動できる(そのときは、左スティックを深く入力しても歩く)
- ファントムソードを選択しているときのガードモードでは、帝国軍の兵士や魔導アーマーの撃ってくる弾などを回避しないまま完全に防ぐ(空中で防ぐには、アビリティ『空中回避』が必要)

参考2 回避の特徴

- 実行時にMPを消費する(参考3を参照)
- 回避の動作中は無敵になる。無敵時間の長さは動作ごとにちがう(参考4を参照／※1)
- 空中で回避を行なうには『空中回避』が必要
- 回避の動作中に◉ボタンを押すと、「回避カウンター」で反撃を行なえる(→P.46)
- MPバースト状態のときは回避ができず、通常ガードを行なう。通常ガード時は、受けるダメージ量が0.2倍になる
- 回避やガードができない攻撃もある

※1……無敵時間はつぎの回避が可能になる前に終わってしまうため、◉ボタンを押しっぱなしにしていても絶対に安全というわけではない

参考3 回避によるMPの消費のしかた

- 基本の消費MPは3。消費MPは、回避を実行するまでに◉ボタンを押していた時間が0.17秒延びるごとに1増える(2秒以上だと最大の15になる)
- 消費MPは参考5のアビリティやアクセサリーによって減らせる
- 黒頭巾を装備しているか、オート回避状態になっているときは、ガードモードにならなくても回避やガードを自動的に行なう。ただし、消費MPはつねに15になる(参考5のアビリティやアクセサリーの効果でも減らせない)

参考4 回避の無敵時間

回避時の動作		無敵時間の長さ
小さい動作		0.43秒
大きい動作	うしろに下がった場合	1.27秒
	上記以外の場合	1.13秒

参考5 回避の消費MPを変化させるもの

カテゴリ	名前	消費MPの減りかた
アビリティ	ガードMP消費ダウン	0.7倍
	ガードMP消費ダウン+	0.7倍
アクセサリー	盗賊の心得	0.8倍
	盗賊の神髄	0.6倍

※複数の効果を得ている場合は、すべての倍率が掛け算される
※最終的な消費MPは小数点以下切り捨て
※盾によるガードの消費MPも減らせるが、慈王の盾によるガードの消費MPは減らせない

特殊なガード① 盾によるガード

必要武器	盾、慈王の盾



盾を選択しているときのガードモードでは、回避ではなく盾によるガードを行なう。そのさいは受けるダメージがゼロになり、消費MPはつねに3ですむ(黒頭巾を装備していたり、オート回避状態になっていたりしても3)。さらに、ガードに成功すると、身体が小さめの敵をひるませることができる。ちなみに、盾によるガードは慈王の盾でも可能だが、慈王の盾でのガードモードは以下の特殊な性質を持つので注意。

慈王の盾でのガードモードの特殊な性質

- 移動できない
- 1秒間に最大MPの5%のペースでMPを消費しつづける。敵の攻撃を防ぐと、その瞬間にMPを3消費するが、上記のペースでの消費は1秒間止まる
- HPの回復速度が10倍になる(→P.119)

特殊なガード② ジャストガード

必要アビリティ	ジャストガード

アビリティ『ジャストガード』の習得後は、◉ボタンを押してから0.17秒以内に回避または盾によるガードを実行すると、「ジャストガード」が成立する(パリィが可能な攻撃に対するガードでは、ジャストガードは成立しない)。ジャストガード時はMPを消費せず、『ジャストガードでMP回復』の習得後なら、MPが20回復するのだ。また、盾によるジャストガードの場合は、身体がやや大きめの敵もひるませる。

パリィ

詳細 P.145

操作方法	ガード成功後、規定の時間内に◉ボタンを押す
必要武器	ケルベロスとエレメント魔法と光耀の指輪以外

敵の特定の攻撃をガードし、反撃を行なう。反撃は威力が高いうえ、実行中はノクティスが無敵になる。さらに、この攻撃で敵にトドメを刺せば、APを1入手可能。



ドッジロール

操作方法	◉ボタンを押す

前転を行なう。出はじめの0.5秒間は無敵になるので、敵の攻撃をかわすのに役立つ。また、回避とちがって、MPを消費しなくてすむ。



ダメージシフト

操作方法	ダメージを受けたあと、特定のタイミングで◉ボタンを押す
必要アビリティ	ダメージシフト

ダメージを受けた直後に、自分のHPをそれと同じ量回復する(MPは消費しない)。◉ボタンを押すタイミングは、ダメージを受けてから0.33~0.50秒後のあいだ。ただし、ノクティスがひるまなかった場合は実行できない。なお、このアクションに成功するとノクティスが受け身をとるが、その動作中に◉ボタンを押せば回避カウンターで反撃可能。



⬅敵の攻撃で最大HPを減らされたりステータス異常が発生したりした場合は、減らされたぶんの最大HPも回復し、発生したばかりのステータス異常を解除できる。

カバー

操作方法	物陰で◉ボタンを長押しする

岩や壁などの陰に隠れるようにしてしゃがむ。カバーのマークが表示されているときに◉ボタンを長押しすれば実行可能で(下の写真を参照)、参考6のいずれかの条件を満たすと解除される。カバー中の変化は参考7のとおりだ。ちなみに、グラディオラスのコマンド『ロイヤルガード』の効果では、物陰がない場所でもカバーができる。



参考6 カバーが解除される条件

- カバー中に◉ボタンを長押しする(上の写真を参照)
- カバーを行なっている物陰から離れる
- 敵の攻撃でひるむ
- 参考8以外のアクションを行なう

※『ロイヤルガード』によるカバーの場合は、移動するか、約15.6秒が過ぎることでも解除される

参考7 カバー中の変化

- ノクティスのHPの回復速度が10倍、MPの回復速度が6倍になる(※2)
- 左スティックを深く入力してもゆっくり歩く(走れない)

※2……アビリティ『カバー回復率アップ』の習得後は、HPの回復速度が12.5倍、MPの回復速度が6.5倍

参考8 カバーが解除されないアクション

- 歩く
- 武器や魔法の選択
- 銃(ケルベロスをのぞく)による通常攻撃
- アイテムの使用
- 召喚
- ファントムソード召喚

マシンナリィ専用攻撃 詳細 P.45

操作方法	△ボタンを押す
必要武器	マシンナリィ

マシンナリィの選択中は、正面シフトとシフトブレイクができないが、△ボタンで専用の特殊攻撃を行なえる。攻撃の内容および消費するMPの量は、武器ごとにちがう。



アイテムの使用

操作方法	R2ボタンを押す(下記参照)



持っているバトルアイテムを使う。R2ボタンを押すとアイテムメニューが開くので、そのなかから使いたいものを選ぼう。誰を対象にするかによって、下の表のような点が異なる。また、チョコボの笛、エネミーホイッスル、モーグリぬいぐるみのいずれかを持っている場合は、方向キーの左右を押してアイテムメニューの表示を切りかえれば、それらのアイテムを使用可能。

アイテムの対象によるちがい

アイテムの対象	動作を行なうキャラクター	特徴
ノクティスひとりか、味方全員	ノクティス	動作中は無敵になる
ノクティス以外の仲間ひとり	そのキャラクター	動作中は使用者以外のバトルの時間が止まる(※1)

※金の針とおとめのキッスの使用時は動作をしない
※1……コマンドゲージはたまりつづける

特殊なメニュー① フィールド

チョコボの笛でチョコボを呼んだり、エネミーホイッスルで敵を出現させたりできる。また、チョコボがレベル2以上なら、バトル中に『チョコダッシュ』を選んで逃げることが可能(→P.95)。

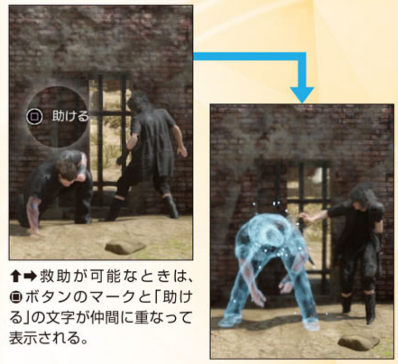
特殊なメニュー② モーグリ

モーグリぬいぐるみを使って敵の注意をぬいぐるみに引きつけ、安全に戦える(→P.185)。

仲間の救助

操作方法	ピンチ状態の仲間の近くで○ボタンを押す

仲間のピンチ状態を解除し、残りHPを「最大HP(減っていないときの値)の25%」まで回復する。最大HPが「減っていないときの値の25%」未満になっていた場合は、最大HPも「減っていないときの値の25%」まで回復。また、下の表のアビリティを習得していると、救助の効果を強化できる。



↑→救助が可能なときは、○ボタンのマークと「助ける」の文字が仲間に重なって表示される。

仲間の救助を強化するアビリティ

名前	効果
プロテスリカバー	救助時に、相手を防御力アップ状態にする(体力+200、持続時間30秒)
リベンジリカバー	救助時に、相手をクリティカル率アップ状態にする(クリティカル率(%)+200、持続時間30秒)
マイティリカバー	救助時に、相手を攻撃力アップ状態にする(力+200、持続時間30秒)
フルリカバー	救助時に、相手を「現在の最大HP」まで回復する。最大HPの回復量は増えない

コマンドの使用 詳細 P.146

操作方法	コマンドゲージがたまっているときに、L1ボタンを押しながら方向キーを押す

仲間に指示を出し、セットしているコマンドを使わせる。実行中は、その仲間とノクティスは基本的に無敵。また、一部のコマンドでは、仲間の攻撃後にノクティスが追撃をくり出せる。



ファントムソード召喚 詳細 P.172

操作方法	ファントムゲージが満タンのときに、L1＋R1ボタンを押す
必要アビリティ	ファントムソード召喚（CHAPTER 03で獅子王の双剣を入手したあと自動的に習得）

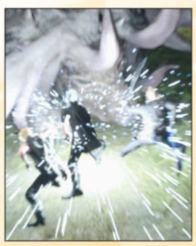
持っているファントムソードを一度に出現させる。ファントムソードの召喚中は、通常攻撃やシフトブレイクでくり出す攻撃の威力などがふだんとはちがう。



ファントムリンク 詳細 P.173

操作方法	ファントムソード召喚中にL1＋R1ボタンを押す
必要アビリティ	ファントムリンク（04-4『巨神の啓示』でのタイタンとのバトルで、タイタンがダウンしたあと自動的に習得）

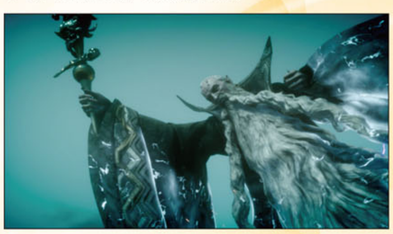
仲間にファントムソードを貸し与え、ファントムソードを使った攻撃を全員で行なう。発動時には、残りのファントムゲージをすべて消費する。



召喚 詳細 P.174

操作方法	召喚の予兆が起こっているときに、L2ボタンを3秒間押しつづける
可能になる時期	CHAPTER 04をクリアしたあと

証を授かった召喚獣（六神）を呼び出す。絶大な威力を持つが、実行できるのは召喚の予兆が起こっているあいだのみ。召喚の予兆は、特定の条件を満たしていれば起こる可能性がある。



リング魔法 詳細 P.63

必要武器	光耀の指輪

MPを消費して、3種類の魔法を使う。それぞれの魔法の操作方法や特徴は以下のとおり。

リング魔法① デス

操作方法	ターゲットマークが表示されているときに○ボタンを長押しする

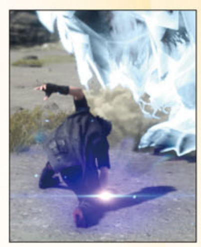
○ボタンを押しているあいだ敵の身体をだんだんしぼませていき、最終的には消滅させて倒す（倒すまでに必要な時間は敵ごとにちがう）。実行中はMPを1秒間に最大値の5%のペースで消費しつづけ、この攻撃で敵を倒すと、ノクティスのHPが「最大値（減っていないときの値）の50%」回復する。



リング魔法② ホーリー

操作方法	□ボタンを長押しする

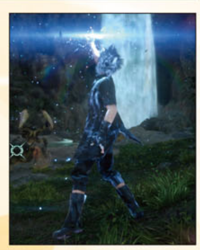
攻撃されたときに回避しつつ敵にダメージを与え、さらに、自分のMPを最大値の10%回復。□ボタンを押しているあいだは、MPを1秒間に最大値の10%のペースで消費しつづける。



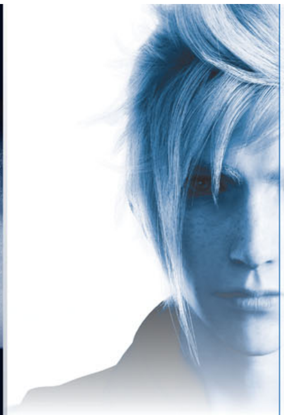
リング魔法③ オルタナ

操作方法	MPが満タンのときに、敵をロックオンして△ボタンを長押しする

MPを全消費し、対象とその周囲の敵を一撃で倒す。△ボタンを途中で放すと実行を中止（MPも消費しない）。動作中はひるまなくなるため、ピンチ状態にならなければ中断させられずにすむ。



INDEX



BATTLE SYSTEM
バトルシステム 8

シフト

シフトとは、投げた武器がある場所にワープするというノクティスだけに可能なアクションのこと。移動にも攻撃にも活用できて非常に便利なので、その性質を知って使いこなせるようになろう。

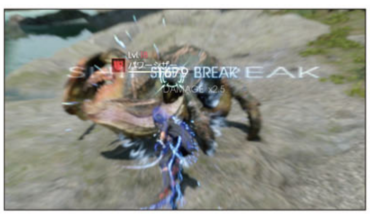
4種類のシフトには共通の性質と独自の性質がある

Ⓐボタンを押して行なうシフトは、「正面シフト」「マップシフト」「シフトブレイク」「シフトキル」の4種類。これらは右記のような共通の性質を持つが、異なる部分も多いので、それぞれの特徴をよく覚えておきたい。なお、アビリティの『シフトレイド』(➡P.137)や、一部の武器による連続攻撃の途中で行なう瞬間移動などもシフトの一種だが、本書で単に「シフト」と記載している場合は、Ⓐボタンを押して行なう上記の4種類を指す。

多くのシフトに共通する性質

- 地上でも空中でも実行可能
- 動作の開始からワープ終了まで無敵になる
- ピンチ状態のときとスタミナ切れのときは行なえない
- 進路上の障害物や敵をすり抜ける(※1)
- 『シフトデコイ』の効果で残像を出現させることができる(➡P.96／※2)

※1……正面シフトをのぞく　※2……シフトキルをのぞく



⬅シフトブレイクは、ノクティスにとって重要な攻撃方法のひとつ。



⬅シフトは無敵時間が長く、敵の攻撃をかわすための手段にもなる。

上級者のための ULTIMANIA COLUMN 武器によってはシフトに制限を受ける

ノクティスが武器を何も装備していないときと、ケルベロス、マシンナリィ、エレメント魔法、光耀の指輪のいずれかを選択しているときは、正面シフトやシフトブレイクを実行できない場合がある。また、ファントムソード召喚中は、基本的にはシフトブレイク以外のシフトは行なえない。詳細は下の表のとおりだ。

武器やファントムソード召喚によるシフトの制限

※○……実行できる、×……実行できない

武器／状況	シフトの種類ごとの行なえるかどうかのちがい				左記が「×」のときに行なうアクション
	正面シフト	マップシフト	シフトブレイク	シフトキル	
(武器なし)	×	○	×(※1)	○	(何もしない)
ケルベロス	○	○	×(※1)	○	スナイプモードへの切りかえ
マシンナリィ	×	○	×(※1)	○	マシンナリィ専用攻撃
エレメント魔法	○	○	×(※1)	○	正面シフト
光耀の指輪	○	○	×(※1)	○	オルタナ(※2)
ファントムソード召喚中	×(※3)	×(※4)	○(※5)	——(※6)	シフトブレイク

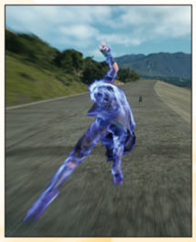
※1……ぶらさがり中のみ「○」(攻撃力28の片手剣を選択していると見なされる／➡P.27)
※2……MPが満タンでなければ何もしない　※3……ターゲットマークが表示されていないときは何もしない
※4……MPバースト状態のときか、ターゲットマークが表示されていないときのみ「○」
※5……消費MPが100になる。ぶらさがり中は「×」だが、ぶらさがった状態から落ちるときは「○」
※6……シフトキルが可能な場面では、ファントムソード召喚は行なえない

各シフトの詳細

正面シフト

操作方法	ロックオンしていないときに△ボタンを押す

自分の正面に武器を投げ、MPを30消費してその方向へシフトする。投げた武器では敵にダメージを与えることが可能。移動距離は、武器によって下の表のように異なる。敵や障害物はすり抜けられないが(それらに沿って移動する)、無敵になりながら超高速で移動するので、敵から距離をとったり危険な攻撃をかわしたりしたいときに最適。



武器ごとの移動距離

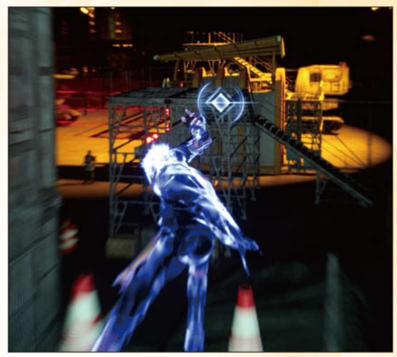
武器	移動距離
伏龍王の投剣	15.8m
片手剣、賢王の剣、飛王の弓、聖王の杖、父王の剣	15.0m
闘王の刀	14.7m
短剣	14.5m
槍、獅子王の双剣、夜叉王の刀剣、神凪の逆鉾	13.8m
銃(ケルベロス以外)、盾	12.8m
慈王の盾	12.6m
大剣、修羅王の刃、覇王の大剣、鬼王の枉駕	11.5m
ケルベロス、エレメント魔法、光耀の指輪	8.5m

マップシフト

操作方法	マップシフトのマークが出ているときに△ボタンを長押しする

バトルを行なっているとき、多くの場所では、岩の上や壁などに青いひし形のマークが表示される(右の写真を参照)。その状態で△ボタンを長押しすると、マークが出ている場所に向かってシフトを実行し、壁や柱にシフトした場合はそこに武器を突き立ててぶらさがる(下のコラムを参照)。シフトのなかで唯一、MPを消費せず、MPバースト状態のときでもできるうえ、シフト後にMPが全回復するため、MPの回復手段として極めて優秀だ。





⬆アラケオル基地、ヴォラレ基地、フムース基地では、バトル中ではないときでもマップシフトが行なえる。

王家の知識 ぶらさがりでシフトブレイクを強化できる

マップシフトで壁や柱からぶらさがっているあいだは、スタミナを1秒間に10のペースで消費する(初期状態でのスタミナの最大値は100)。そのかわり、ぶらさがり中は右記のメリットが得られるので、シフトブレイクの強化のために利用するといい。なお、以下のいずれかの条件を満たすと、ノクティスはぶらさがるのをやめる。高いところから落ちた場合は落下ダメージ(→P.153)を受ける点には注意。

ぶらさがりをやめる条件

- ぶらさがり開始から約1秒以上経過したあとに、左スティックを入力する
- スタミナがゼロになる
- 敵の攻撃でひるむ
- シフトを行なう

ぶらさがりのメリット

- HPの回復速度が10倍(アビリティ『ぶらさがり中のHP回復速度アップ』を習得していれば12.5倍)、MPの回復速度が6倍になる
- ロックオンしなくても、ターゲットマークさえ表示されていれば、△ボタンだけでシフトブレイクが実行可能
- ぶらさがり中にシフトブレイクを行なうと、シフトで移動した距離が最低でも20mと見なされる(→P.144)

※厳密には、武器を投げる動作を開始した瞬間からスタミナの消費がはじまり、ノクティスの姿が消えた瞬間からHPやMPの回復速度が上がる

INDEX

シフトブレイク

操作方法	ロックオン中かぶらさがり中に🅐ボタンを押す

MPを30消費してターゲットの位置へシフトし、その直後に攻撃する。与えるダメージにはシフトで移動した距離が影響しており、遠くからシフトするほど威力が高くなるが、逆に、近すぎると与えるダメージ量が半減してしまう(右の表を参照)。そのほか、右下のようなことも覚えておきたい。



⬆シフトブレイクのダメージの倍率は、実行直後に画面に表示される。

シフトブレイクで与えるダメージの倍率

移動した距離	ダメージの倍率
5m未満	0.5倍
5m以上	「1＋(シフトで移動した距離[m]÷20)」倍(たとえば、6mのときは1.3倍。以降は、2mにつき倍率が0.1上がる)

※ぶらさがり中に行なったシフトブレイクの場合は、2.0倍が下限
※画面に表示される倍率は小数第1位までだが、小数第2位以下も計算に使われる

シフトブレイクについて覚えておきたいこと

- シフトで特定の距離以上移動して敵をひるませた場合は、ターゲットを数秒だけダウンさせることができる。ダウンさせるのに必要な距離は敵ごとに異なる(大柄な敵ほど必要な距離は長め)
- 下の表の武器やアビリティで強化できる
- 相手の背後から当てても、バックアタック(→P.150)にはならない
- 敵にトドメを刺すと、APが1手に入る
- 動作開始後に敵が移動しても、それを追ってシフトする。ただし、ワープ終了から攻撃を当てるまでにはわずかに時間がかかるため、そのあいだに敵が移動すると空振りする場合がある

シフトブレイクを強化できる武器やアビリティ

カテゴリ	名前	効果
武器	ゲイボルグ	シフトブレイクのダメージの倍率が0.5上がる
アビリティ	シフトブレイク強化	シフトブレイクのダメージの倍率が0.3上がる
	シフトブレイク強化＋	シフトブレイクのダメージの倍率が、『シフトブレイク強化』のぶんと合わせて0.5上がる
	零距離シフトブレイク	シフトで移動した距離が5m未満のときに、かならずクリティカルヒットする
	シフトブレイクでシガイクラッシュ可能	シガイの部位をシフトブレイクで破壊できるようになる(→P.336)
	不意打ちシフトブレイク	ウェイトモードのとき、ノクティスを狙っていない敵に対するシフトブレイクで、部位の耐久力を減らす量が2倍になる
	追い打ちシフトブレイク	ウェイトモードのとき、HPが残り50%以下の敵に対するシフトブレイクのダメージの倍率が0.3上がる

シフトキル(特定のクエスト中でのみ可能)

操作方法	シフトキルのマークが出ているときに🅐ボタンを押す

05-3『帝国への挑戦』、06-2『帝国への反撃』、097『潜入 フムース基地』で帝国の基地に潜入しているあいだは、ノクティスに気づいていない兵士の身体と重なって、青いひし形のマーク(マップシフトのマークと同じもの)が表示されることが多い。そのときに🅐ボタンを押すと、シフトしつつ不意打ちで攻撃して相手を一撃で倒せる(MPを30消費する)。ただし、この攻撃で敵を倒しても、経験値やAPは手に入らない。





BATTLE SYSTEM

バトルシステム 9

パリィ

敵の特定の攻撃をガードした直後に、専用の技で行なう反撃を「パリィ」と呼ぶ。パリィは、失敗すれば攻撃を受けるリスクをともなうが、成功させれば一気に大ダメージを与えることが可能だ。

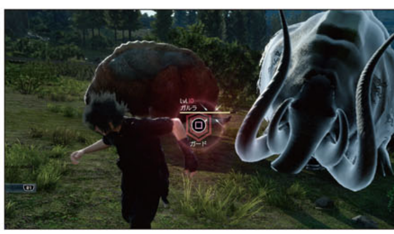
すばやい操作でガードから反撃をくり出せる

パリィは、敵が使ってくる「パリィ可能な攻撃」をガードしたのち、すばやく◎ボタンを押すことで行なえる（下の写真を参照）。パリィによる反撃は威力が高いうえ、実行中は無敵になるので、成功させる自信があるなら積極的に狙っていこう。

パリィの特徴

- 成功時に仲間が近くにいると、「パリィリンク」が発動することがある（→P.155）
- パリィ（パリィリンクを含む）で敵にトドメを刺すと、APが1手に入る

パリィの流れ



⬅パリィ可能な攻撃を敵が使ってくると、画面にガードの操作（◼ボタン）の指示が表示される。ちなみに、パリィ可能な攻撃を実行中の敵は、身体が明滅していることが多い。



➡ガード成功時は、画面にパリィの操作（◎ボタン）の指示が表示される。◎ボタンの入力を受けつける時間には制限があり（下記参照）、時間内に◎ボタンを押さないと、ダメージを受けてしまう場合も。そのときに受けるダメージ量は、通常の0.2倍。



⬅◎ボタンの入力に成功すると、反撃を実行。ごく一部の敵の特定の攻撃にかぎり、パリィの時点では反撃を行なわず、さらに「パリィカウンター」の操作（◎ボタン）の指示が出る。そこで◎ボタンを押せば、「パリィカウンター」で反撃が可能。

パリィの難しさは「難易度レベル」で決まる

パリィ可能な攻撃には、それぞれ「難易度レベル」が設定されている。難易度レベルが高いほど、◎ボタンの入力を受けつける時間が短く、成功させるのが難しいのだ。なお、バトルの難易度が「イージー」だと、どの攻撃でも難易度レベルは1になる。

難易度レベルごとの入力を受けつける時間

難易度レベル	1	2	3
入力を受けつける時間	1.31秒	0.93秒	0.55秒

INDEX



BATTLE SYSTEM
バトルシステム 10
コマンド

ノクティスは、仲間に指示を出して「コマンド」を使用させることができる。コマンドは仲間が使う必殺技のようなもので、大ダメージを与える攻撃や、強力な補助の効果を持つものがそろっているのだ。

L1ボタンと方向キーでコマンドの指示を出す

バトル中は、画面の左端に「コマンドゲージ」が表示されており、L1ボタンを押しているあいだは、その下に仲間のコマンドが出現する(下の写真を参照)。コマンドゲージが必要な量以上たまった状態で、L1ボタンを押したまま方向キーを押すと、押したキーに対応した仲間がコマンドを使うのだ。なお、下記の状況ではコマンドは使えないので注意。

コマンドを使用できない状況

- ターゲットマークが表示されていないとき
- コマンドを使う仲間がバトルエリア外にいるか、特定のアクションの動作中のとき
- コマンドを使う仲間にピンチ、戦闘不能、混乱、トード、石化、ストップ状態のいずれかが発生しているとき
- ノクティスに戦闘不能、トード、石化、ストップ状態のいずれかが発生しているとき

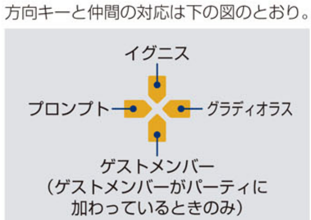
コマンドの特徴

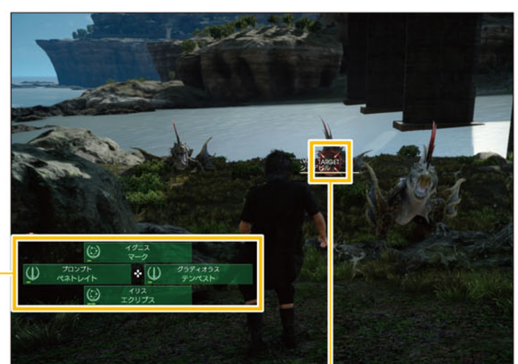
- 使用時にコマンドゲージを消費する(→P.148)
- レベルがあり、使った回数に応じてレベルが上がる(→P.149)
- 一部のコマンドでは、ノクティスが追撃をくり出せる(右ページを参照)
- 「通常版」の技と、より強力な「クリティカル版」の技がある(右ページを参照)
- 一部のコマンドは、使用者がサブ武器(エレメント魔法をのぞく)を装備していなければ使えない
- 攻撃用のコマンドでは、ターゲットマーク(下の写真を参照)が表示されている相手を狙う
- 一部の例外をのぞき、仲間の動作がはじまってから動作が終わるまではノクティスを操作できなくなるが、使用者とノクティス(※1)は無敵になる

※1……イグニスの『ラウンドアサルト』『ギャザリング』ではパーティ全員、イリスの『エクリプス』(相手が帝国軍の兵士以外の場合)ではノクティスとグラディオラスとイリスの3人

L1ボタンを押しているときの表示の変化

方向キーと仲間の対応は下の図のとおり。





L1ボタンを押しているあいだはターゲットマークの表示が変化し、カメラの動きかたや右スティックによる操作が、ロックオンしているときと同じあつかいになる(→P.132)。ただし、狙う部位は選べない。

コマンドには通常版とクリティカル版がある

各コマンドには、「クリティカル版の発動確率」が設定されている。コマンドを使うと、その確率で、通常版よりも強力な「クリティカル版」の技が発動するのだ。クリティカル版の発動確率はコマンドのレベルに応じて上がるほか(→P.149)、好物を食べてコマンド強化状態が発生している仲間のコマンドは、かならずクリティカル版になる。



⬆クリティカル版の発動確率は、コマンドをセットするときに確認可能(→P.148)。

クリティカル版のおもな特徴

- かならずクリティカルヒットする(通常版はクリティカルヒットしない)
- 発生させるステータス効果の効果レベル(→P.179)が高くなる(効果がより強くなる)
- 通常版では攻撃を行なわないコマンドで攻撃を行なうようになったり、通常版よりも攻撃回数が多くなったり、追撃(下記参照)が可能になったりする
- プロンプトの『スナップショット』では、アビリティ『スナップショットでAP』の効果でAPが1手に入るようになる。

※上記に当てはまらないコマンドもある



⬆使用時に表示されるコマンドの名前は、通常版では緑色だが、クリティカル版では黄色になる。



⬆グラディオラスの『ロイヤルガード』は、通常版ではグラディオラスは敵を攻撃しないが、クリティカル版では最初に攻撃を実行する。

最後に追撃をくり出せる場合も

下の表のコマンドでは、動作の終わりぎわに、画面に◎ボタンのマークが表示される。そのときにタイミングよく◎ボタンを押せば、ノクティスが追加の攻撃(追撃)を発動可能。ただし、下記の状況では◎ボタンの表示が出ず、追撃は行なえない。

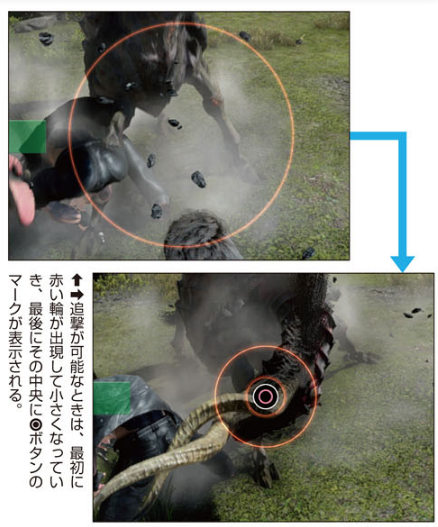
追撃が可能なコマンド

キャラクター	追撃が可能なコマンド
グラディオラス	テンペスト、ドーンブレイカー、サイクロン(※2)、ロイヤルガード
イグニス	マーク、ライブラヴェント(※3)
プロンプト	ペネトレイト、ブラスター
イリス	エクリプス(クリティカル版のみ)

※2……コマンドの使用後にグラディオラスの武器に向かってマップシフトができ、マップシフトを行なうと追撃をくり出せる
※3……イグニスが槍を装備しているときのみ

追撃が行なえない状況

- ノクティスにピンチ状態か混乱状態が発生しているとき
- 追撃を行なう前にターゲットが倒されたとき



⬆➡追撃が可能なときは、最初に赤い輪が出現して小さくなっていき、最後にその中央に◎ボタンのマークが表示される。

コマンドゲージは時間の経過でたまる

コマンドを使うときには、それぞれ定められた量だけ「コマンドゲージ」を消費する。コマンドゲージは3つの目盛りにわかれており、時間の経過に応じて、20秒で1目盛りのペースでたまっていく。たまる速さは右の表の要素で上がるほか、特定のアビリティの効果によってゲージをためることも可能だ(下の表を参照)。ちなみに、バトルが終わると、コマンドゲージはゼロにもどる。



⬆コマンドゲージは、画面上部に赤いオビが表示されると同時にたまりはじめる。

コマンドゲージがたまる速さを上げる要素

カテゴリ	名前	たまる速さの上がりかた	詳細
アビリティ	コマンド増加速度アップ	+25%	P.97
ステータス効果	コマンド強化	+50%	P.182
料理効果	コマンドブースト	+100%	P.188

※複数の効果を同時に得ているときは、変化量が足し算される



⬆L1ボタンを押したときのコマンド名表示の左には、ゲージの消費量が目盛りの数で示される。

コマンドゲージをためる効果を持つアビリティ

名前	そのアビリティを利用可能なキャラクター	コマンドゲージがたまる条件	コマンドゲージがたまる量	詳細
攻撃でコマンドゲージ増加	ノクティス	ノクティスが敵に攻撃を当てる	攻撃ごとに異なる(→P.14〜63)	P.97
ダメージでコマンドゲージ増加	ノクティス	ノクティスがダメージを受ける	1目盛りの20分の1	P.97
スターターピストル	プロンプト	このアビリティを使用する	1目盛り	P.84

コマンドはアビリティコールで習得して「装備」でセット

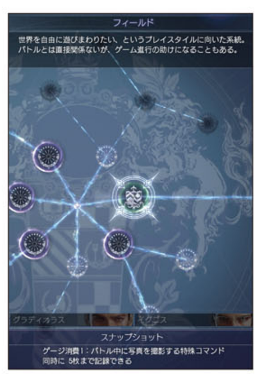
3人の仲間とゲストメンバーは、最初からコマンドをひとつずつ習得してセットしている。また、グラディオラス、イグニス、プロンプトは、新たなコマンドをアビリティコールで習得可能(→P.121)。習得したコマンドをバトルで使用できるようにするには、メインメニューの「装備」でセットしておけばOKだ。なお、イグニスの『ライブラヴェント』は例外的に、10-2『王たるもの 軍師たるもの』でのモルボルとのバトル中に習得する。



⬆アビリティコールで覚えただけでは、そのコマンドはまだ使えない。メインメニューの「装備」でセットしておくことを忘れずに。

コマンドをセットするときの注意点

- セットしているコマンドのみ、バトルで使用できる(セットしているコマンドをバトル中に変更することは可能)
- コマンドを何もセットしていない状態にはできない
- ゲストメンバーのコマンドは変更できない



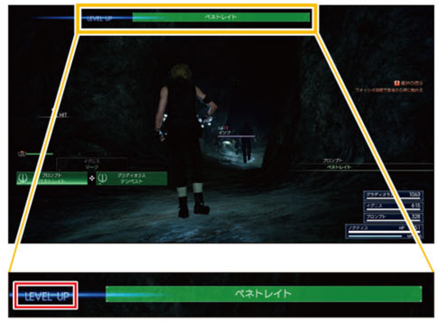
⬅ほとんどのコマンドは仲間コマンド系のアビリティだが、プロンプトの『スナップショット』のみ、フィールド系に属している。

コマンドは使えば使うほど成長していく

コマンドにはレベルがあり、レベルが高いほど、クリティカル版の発動確率が高くなる。コマンドのレベルを上げるには、そのコマンドを何度も使って「成長ゲージ」をためていき(左下を参照)、ゲージを100%にすればいい。成長ゲージは、下の図のように、コマンドをセットするときに確認可能だ。

コマンドのレベルと成長ゲージのたまりかたの特徴

- レベルの初期値は1(コルの『獅子吼』は7、アラネアの『エア・スペリオリティ』は8)
- レベルの上限はコマンドごとに異なる
- 成長ゲージはコマンドを使うたびにたまる。たまる量は、コマンドの種類およびレベルごとにちがう
- 使用者にコマンド強化状態が発生していると、成長ゲージのたまる量が2倍になる(あと1回使えばレベルが上がるときは、レベルが上がったあと、つぎのレベルで1回使ったぶんのゲージがたまる)



⬆コマンドのレベルが上がったときには、そのことがコマンド名の左に表示される。

コマンドのレベルや成長ゲージの表示の見かた





BATTLE SYSTEM
バトルシステム 11

攻撃の仕組み

攻撃には、バックアタックやクリティカルヒットをはじめ、特殊な仕組みがいろいろとある。各種の仕組みをうまく利用すれば有利に戦えるので、しっかり理解したうえでバトルに挑みたい。

攻撃が当たればダメージを与えられる

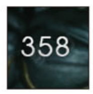
相手に与えるダメージ量の決まりかたは、攻撃の「タイプ」ごとに異なる。ポピュラーなのは物理タイプ(物理攻撃)と魔法タイプ(魔法攻撃)で、両者はダメージ量に影響するパラメータがちがうほか、計算のしかたにも差があるのだ(→P.154)。実際に与えたダメージ量やHPとMPの回復量は画面に数字で表示されるが、相手の耐性などに応じて表示が変わるので覚えておくといい(右記参照)。

ダメージ量に影響するパラメータのちがい

タイプ	ダメージ量に影響するパラメータ	
	攻撃する側	受ける側
物理	レベル、攻撃力(力)	防御力(体力)
魔法	レベル、魔力	精神

ダメージ量や回復量の表示のちがい

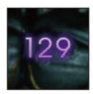
敵へのダメージ



…相手の耐性でダメージ量が増減していないとき



…相手の耐性が低く、ダメージ量が増えているとき



…相手の耐性が高く、ダメージ量が減っているとき

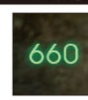


…クリティカルヒットしたとき(相手の耐性に関係なくこの表示になる)

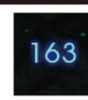
味方へのダメージ



HPの回復



MPの回復

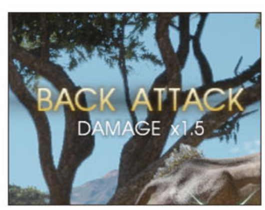


バックアタックでダメージをアップ

ノクティスが敵の背後から攻撃を当てると、その攻撃は「バックアタック」になる。バックアタックは下記の性質を持ち、通常よりも与えるダメージ量が増えるのだ。ただし、バックアタックになるのは連続攻撃中の最初に当たった一撃のみで、2番目以降の攻撃はバックアタックにならない。

バックアタックの性質

- 与えるダメージ量が1.5倍になる
- 右下の表のアビリティで強化できる
- 空中での通常攻撃やシフトブレイクなどはバックアタックにならない(バックアタックになるのは、地上での連続攻撃の1段目と、一部のコマンドの追撃のみ)
- WEAK状態(→P.152)の相手にはバックアタックにならない
- バックアタックになったときに仲間が近くにいると、「バックアタックリンク」が発動することがある(→P.155)。バックアタックリンクで敵にトドメを刺せば、APが1手に入る(ノクティスひとりのバックアタックではAPは手に入らない)



⬅バックアタックになったときは、黄色い文字で「BACK ATTACK」と画面中央に表示される。

バックアタックを強化できるアビリティ

名前	効果	詳細
バックアタックダメージ強化	バックアタックで与えるダメージ量が、さらに1.25倍になる	P.96
バックアタックダメージ強化+	バックアタックで与えるダメージ量が、さらに1.5倍になる	P.96

※画面に表示されるダメージの倍率は「×1.5」のまま
※バックアタックにならない攻撃でも、背後から当てれば効果がある
※上の表のアビリティを両方とも習得している場合は、『バックアタックダメージ強化+』のみ有効

クリティカルヒットでダメージが2倍に

ほとんどの攻撃は、当たったときにクリティカルヒットする可能性があり、クリティカルヒットすると、与えるダメージ量が通常の2倍になる。クリティカル率は武器と攻撃に設定されており、両者を合計したものが実際にクリティカルヒットする確率になるのだ。また、下の表のものを利用すれば、クリティカル率を上げたり、特定の攻撃をかならずクリティカルヒットにしたりできる。



⬆攻撃がクリティカルヒットしたときは、ダメージ量の表示が通常とは変わるほか、画面が青くフラッシュするという変化が起こる。



⬆武器、衣装、料理効果などでクリティカル率を上げると、攻撃力を多少高くするよりも、トータルで与えるダメージ量は多くなりやすい。

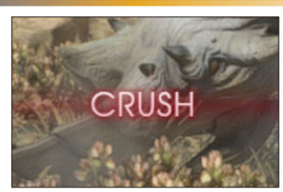
クリティカル率を上げたり特定の攻撃をかならずクリティカルヒットにしたりするもの

カテゴリ	名前	効果	詳細
アビリティ	零距離シフトブレイク	シフトで移動する距離が5m未満のシフトブレイクが、かならずクリティカルヒットするようになる	P.96
	クリティカルリンク	リンクアタックが、かならずクリティカルヒットするようになる	P.97
武器	ブロードソード	クリティカル率(%)が「コンボ数×2」上がる	P.202
	ジャベリン	HPが最大値(減っていないときの値)の30%以下なら、残りの割合が少ないほどクリティカル率が上がる	P.206
	アヴェンジャー		P.208
	リベリオン		P.210
	プレサイズランス	クリティカル率(%)が10上がる	P.206
	エンフォーサー		P.210
衣装	カジュアルスタイル【ジャケットOFF】	クリティカル率(%)が20上がる	P.225
料理効果＆ステータス効果	クリティカル率アップ	効果レベル1につきクリティカル率(%)が10上がる(※1)	P.182、189
	心眼	すべての攻撃(※1)が、かならずクリティカルヒットするようになる	P.189

※1……もともとクリティカルヒットしない攻撃をのぞく。また、コマンドの「クリティカル版が発動する確率」(→P.147)は変わらない

敵の部位は攻撃を当てれば破壊可能

敵には「部位」というものがあり、それらの部位の大半は、こちらの攻撃で破壊できる。部位を破壊すると、敵の耐性が下がるなどして、以降の戦いが有利になるのだ(くわしくはP.336を参照)。部位破壊のしやすさは武器の種類や攻撃ごとに異なり、下の表の武器は、とくに部位を破壊しやすい。



⬅部位を破壊したときには「CRUSH」と表示される。部位のなかには、破壊後に折れるなどするものも。

部位破壊をとくにしやすい武器

種別	名前	解説	詳細
大剣	ハードブレイカー	部位の耐久力を減らす量が、同じ種別のほかの武器よりも50%多い	P.204
槍	スラッシュパイク		P.206
銃	ハンドガン		P.210
	クイックシルバー		P.210
	ケルベロス	ライフルモードかスナイプモードでの狙撃で、部位の耐久力を、与えたダメージ量の10倍減らせる	P.210
ファントムソード	鬼王の枉駕	ほとんどの攻撃で、部位の耐久力を、与えたダメージ量の2～3倍減らせる	P.216

攻撃を受けるとひるんだりダウンしたりする

ノクティスたちも敵も、攻撃を受けると、ひるんだりダウンしたりすることがある。そうなったときは少しのあいだ行動不能になり、アクションを実行中だった場合は、その動作が強制的に中断させられるのだ(くわしい仕組みは下記参照)。



⬅ノクティスたちは、ひるんでいるあいだHPやMPの自動的な回復が止まってしまうというデメリットも受ける。

ひるんだりダウンしたりするかどうかは「ひるませ力」によって決まる

画面には表示されないが、攻撃には「ひるませ力」という値があり、攻撃が当たるたびに、相手にひるませ力がたまっていく。ひるませ力がキャラクターや敵ごとに決まった量以上までたまると、その相手がひるむ仕組みだ(詳細は下記参照)。また、最後の一撃が「相手をダウンさせる効果を持つ攻撃」であれば、ただひるませるだけでなく、相手をダウンさせる(地面に倒れこませる)ことができる。

そのほか、長距離からのシフトブレイクは、ひるませ力に関係なく相手をダウンさせる効果を持つ。ダウンさせるのに必要な距離は敵ごとに異なり、大型の敵ほど長い距離が必要である場合が多い。

なお、野獣やシガイは、ひるむことやダウンすることに関して、右記のような性質を備えている。

ひるむことやダウンすることに関する仕組み

- ノクティスは100、グラディオラスは200、イグニスとプロンプトは150のひるませ力がたまるとひるむ
- たまったひるませ力は1秒間に30のペースで減少するほか、ひるんだりダウンしたりする動作が終わったあとゼロにもどる
- ノクティスたちも敵も、特定のアクションの動作中はひるまない
- 魔導アーマーは、ひるませ力をためてもダウンさせることができない(シフトブレイクでダウンさせることは可能)
- 一部の敵は、特別な条件でダウンする場合がある

ひるむことやダウンすることに関して野獣やシガイだけが備えている性質

- たまったひるませ力の合計量によって、ひるむかダウンするかが変わる(ダウンさせるには、ひるませる場合よりも多くためる必要がある)
- 攻撃してきたキャラクターのレベルが自分よりも3以上高いと、ひるませ力がたまる量が多くなり、逆だと少なくなる(下記参照)
- ひるませ力が十分な量たまっていても、一撃あたりのひるませ力が特定の値未満の攻撃では、ひるんだりダウンしたりしない
- 時間経過でひるませ力が減少するペースは敵ごとに異なる。また、攻撃を受けると、0.5～0.6秒のあいだ、時間経過によるひるませ力の減少が止まる
- ひるんだだけでは、ひるませ力がゼロにもどらない(ダウンから立ち上がるともどる)
- シフトブレイクでダウンしたときは、ひるませ力がたまってダウンしたときよりも、ダウンしている時間が短い

野獣やシガイにひるませ力がたまる量の変化のしかた

攻撃してきた相手と自分とのレベルの比較	ひるませ力がたまる量の変化
相手のほうが3以上高い	レベルの差1につき5%増える。変化する量の上限は100%
自分のほうが3以上高い	レベルの差1につき3.5%減る。変化する量の上限は70%

ダウンした敵に対しては攻撃のチャンスとなる

敵は、ダウンしているあいだはWEAK状態になる(帝国兵など、ごく一部の例外をのぞく)。WEAK状態の相手には、与えるダメージ量が1.5倍に増えるのだ。一方、ノクティスたちはダウン中は無敵で、WEAK状態にはならない。



⬅WEAK状態の相手にターゲットマークが合わさっていると、HPゲージの下に「WEAK」と表示される。

攻撃が連続で当たればコンボ数が増えていく

ノクティスが攻撃を2回以上連続で当てると、画面の左端に「コンボ数」(連続でヒットさせた回数)が表示される。コンボ数は下記のどちらかの条件を満たしたときにリセットされるが、2HIT以上のあいだは右記のメリットを得ることが可能。なお、コマンド(→P.146)とファントムリンク(→P.173)では、仲間の攻撃によってもコンボ数が増える。

コンボ数がリセットされる条件

- ノクティスが最後に行なった攻撃(当たらなかったものも含む)の動作を終えてから1秒が経過する
- ノクティスがダウンする

コンボ数が2HIT以上のときに得られるメリット

- アビリティ『コンボアップ』を習得していると、与えるダメージ量が「コンボ数」%増える(100%が上限)
- ブロードソードの選択時に、クリティカル率(%)が「コンボ数×2」上がる



←コンボ数が表示されるのは2HITから。1HITの時点では、画面にコンボ数の表示は出ず、上記のメリットも得られない。

遠距離攻撃で与えるダメージ量は距離に応じて減る

銃や飛王の弓などによる攻撃は「遠距離攻撃」と呼ばれ、遠くからでも敵にダメージを与えることができる。ただし、与えるダメージ量は対象から遠いほど減っていき、攻撃ごとに決まった「限界距離」以上遠くからだとゼロになってしまう。そのほか、敵がこちらに気づいていないときは与えるダメージ量が100分の1になるという性質も持つので覚えておこう。ちなみに、遠距離攻撃で発生させたステータス異常の持続時間も、同様の計算で短くなる。

遠距離攻撃で与えるダメージ量の減りかた

限界距離の何%離れているかに応じて、その%ぶん減る

例 限界距離が40mの攻撃で、10mの距離から攻撃した場合
限界距離の25%離れているので、25%減る

王家の知識 高いところから落ちたときは落下ダメージに注意

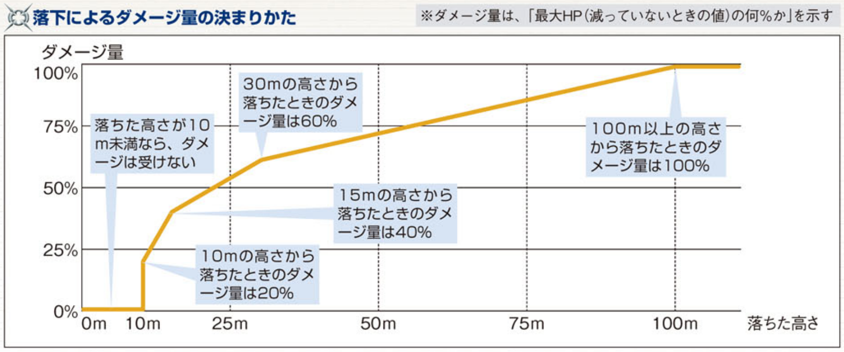
ノクティスは、自分で飛び降りたり敵の攻撃で空中に跳ね上げられたりして、10m以上高いところから落ちると、落下ダメージを受ける(ダメージ量は下のグラフを参照)。このダメージを受けるのを防ぎたければ、右記のどちらかの方法をとろう。なお、仲間や敵は、高いところから落ちてもダメージを受けない。

落下ダメージを受けるのを防ぐ方法

- 落下中にシフトを行なう(シフト後の高さから落ちたことになるため、10m未満の高さでシフトを行なえば、落下ダメージは受けない)
- 『ジャストガード』を習得した状態で、着地と同時に◉ボタンを押す(成功すると、受け身をとってダメージを受けない)

落下によるダメージ量の決まりかた

※ダメージ量は、「最大HP(減っていないときの値)の何%か」を示す



※10m以上の高さから深い水の上に落ちた場合は、受けるダメージ量は高さにかかわらず20%
※落下によるダメージで残りHPがゼロになるのは、バトル中に100m以上の高さから落ちた場合のみ。それ以外の場合は、HPが減るのは残り1まで

上級者のための ULTIMANIA COLUMN

ダメージ量は計算によって求められる

攻撃で与えるダメージ量の計算のしかたは、攻撃のタイプごとに下の表のように決まっている。物理タイプと魔法タイプは、攻撃する側や受ける側がノクティスたちか敵かによっても計算のしかたが変わるのが大きな特徴。また、ダメージ量を計算するときは、右記のことについても注意しておきたい。

タイプごとのダメージ量の決まりかた

タイプ	ダメージ量の決まりかた
物理	下記のAを参照
魔法	下記のBとCを参照
割合	「対象のHPの何%か」のダメージを与える。「対象のHP」が「残りHP」「現在の最大HP」「最大HP（減っていないときの値）」のどれなのかと、何%なのかは、攻撃ごとに決まっている
固定値	攻撃ごとに決まった量のダメージを与える

ダメージ量を計算するうえでの注意点

- ここで紹介している計算式は、基本のダメージ量を求めるためのもの。実際のダメージ量は、クリティカルヒット、耐性、アビリティなど、さまざまな要素で補正される
- 一撃あたりのダメージ量は9999が上限。ただし、下の表のものは、アビリティなどの効果で上限を99999にできる

アビリティなどの効果で上限を99999にできる攻撃

攻撃	上限を99999にする方法
コマンド	各キャラクター用の『コマンド限界突破』を習得する
リンクアタック	『リンクアタック限界突破』を習得する
魔法	「限界突破」の追加効果をつける（→P.169）

物理タイプと魔法タイプの攻撃のダメージ量の決まりかた

※赤い文字は攻撃する側のパラメータを、青い文字は受ける側のパラメータを示す
※敵の場合は、力がそのまま攻撃力に、体力がそのまま防御力になる　※★の位置で小数点以下切り捨て

A 物理タイプの攻撃のダメージ量の決まりかた

種別	倍率	種別	倍率
片手剣、銃、虎鉄	1.00	盾、ケルベロス	1.20
大剣	1.60	マシンナリィ	1.30
槍	1.10	ファントムソード	0.70
短剣、菊一文字	0.75	敵の攻撃	1.00

{攻撃力＋(レベル×3)}×2×攻撃の威力倍率×武器のダメージ倍率★
×100÷(100＋防御力)×乱数★

- 攻撃力：ファントムソードの場合は、画面に表示される攻撃力に、さらに力（飛王の弓と聖王の杖の場合は魔力）が足される。
- 2：敵の攻撃の場合は、「0.2」になる。
- 攻撃の威力倍率：攻撃ごとに設定されている。
- 武器のダメージ倍率：武器の種別ごとに設定されている。
- 乱数：およそ0.94～1.06。正確には「(240～271のいずれかの整数)÷256」。

B 魔法タイプの攻撃のダメージ量の決まりかた（ノクティスたちの攻撃の場合）

(魔法のPOWER＋20)×(レベル＋20)×(魔力＋100)÷200★
×100÷(100＋精神)× 攻撃の威力倍率 ×乱数★

- 魔法のPOWER：精製時に決まったPOWERの値（→P.162）。
- 200：魔法に巻きこんだ味方へのダメージ量を計算するときは「10000」になる（＝敵へのダメージ量の50分の1になる）。
- 乱数：Aの「乱数」と同じ。

C 魔法タイプの攻撃のダメージ量の決まりかた（敵の攻撃の場合）

{力＋(レベル×3)} ×0.2★ ×100÷(100＋精神)×攻撃の威力倍率×乱数★

- 力：魔力ではなく力が用いられる。
- ×100÷(100＋精神)×攻撃の威力倍率×乱数★：この部分はBと同じ。



BATTLE SYSTEM
バトルシステム 12

リンクアタック

ノクティスは、仲間との連携攻撃をさまざまな方法で行なえる。そのなかでも、パリィ時やバックアタック時に行なう連携攻撃は「リンクアタック」といって、特別な性質を備えているのだ。

仲間とリンクして強力な攻撃をくり出そう

リンクアタックは、右記の条件をすべて満たしたうえでパリィやバックアタックを行なうと、特定の確率で発動する。パリィ時に発動するものを「パリィリンク」、バックアタック時に発動するものを「バックアタックリンク」と呼び、どちらも下記の特徴を持つので、非常に強力だ。

リンクアタックの特徴

- 威力が高く相手をダウンさせやすい(威力倍率が3.0、ひるませ力が1000)
- 動作中は、ノクティスとリンク相手が無敵になり、対象の敵が動かなくなる
- 下の表のアクセサリーやアビリティで強化できる
- リンクアタックで敵にトドメを刺すと、APが1手に入る
- バックアタックリンクでは、バックアタックによるダメージ量1.5倍の補正は受けない(『バックアタックダメージ強化』『バックアタックダメージ強化＋』は有効)



⬅リンクアタック時の攻撃の内容は、ノクティスの武器やリンク相手の武器、敵のサイズなどによっても変わる。

リンクアタックが発動する条件

- ノクティスの武器が片手剣か大剣か槍
- ノクティスが障害物から離れている
- ノクティスとリンク相手が決まった距離内にいる
- リンク相手がひるんでおらず、戦闘不能、ピンチ、混乱、トード、石化、ストップ状態のいずれも発生していない
- ロード画面が閉じてから特定の時間が経過している
- 最後に同じ攻撃のリンクアタックが発動してから特定の時間が経過している

※より詳細な条件や例外などはP.51、58を参照



⬅パリィリンクもバックアタックリンクも、発動するときには専用の表示が出る。

リンクアタックを強化できるアクセサリーとアビリティ

カテゴリ	名前	効果	詳細
アクセサリー	友情のミサンガ	仲間が装備するアクセサリー。距離の制限を受けずにリンクアタックを発動できる	P.224
アビリティ	リンクアタック強化(※1)	リンクアタックで与えるダメージ量が通常よりも20%増える	P.97
	リンクアタック強化＋(※1)	リンクアタックで与えるダメージ量が通常よりも50%増える	P.97
	クリティカルリンク	リンクアタックがかならずクリティカルヒットするようになる	P.97
	リンクアタック限界突破	リンクアタックで与えるダメージ量の上限が99999になる	P.97

※1……両方とも習得している場合は、『リンクアタック強化＋』のみ有効



BATTLE SYSTEM
バトルシステム 13

作戦(MISSION)

作戦(ミッション)とは、仲間から提示される、そのバトルにおける小さな目標のようなもの。目標を達成すればAPが手に入るので、作戦が提示されたときは、積極的に成功を狙っていきたい。

作戦を成功させてAPを入手しよう

バトルでは、「作戦」が発生することがある。作戦を成功させると、1～10のAPを入手できるのだ(手に入る量は作戦ごとに固定)。作戦に挑むときは、右記の点に注意しておこう。なお、作戦は、特定のタイミングでかならず発生する「固定の作戦」と、ランダムで発生する場合がある「ランダムの作戦」に分類可能。後者の仕組みは右下のとおりで、基本的には、こまめに宿泊したほうが作戦が発生しやすい。



⬆作戦が発生すると、画面中央にオレンジ色のウィンドウが出現し、目標が示される。



⬆作戦中は、目標と残り時間(数字およびゲージ)を、画面上部の表示で確認可能。

作戦に挑むうえで注意したいこと

- 制限時間があり、その時間内に目標を達成できないと失敗となる(失敗しても、ごく一部の例外をのぞけば、ペナルティはない)
- 一部の作戦では対象が指定され、その対象以外を攻撃しても成功にならない

ランダムの作戦の仕組み

- 発生する可能性があるのは、バトル開始時の赤いオビが表示されているあいだ
- 固定の作戦かランダムの作戦かを問わず、作戦が発生するたびに、「つぎに作戦が発生する確率」が下がる(10～13回発生すると、確率がゼロになる)
- 経験値を精算すると、確率がもとにもどる



⬆対象が指定される作戦の場合は、作戦中、指定の対象が赤い矢印で示されつづける。

ランダムの作戦の種類

目標	対象指定	制限時間	手に入るAPの量
敵を部位破壊(CRUSH)する	あり	2分	2
全員で総ダメージ○○(※1)以上を叩き出す	なし	2分	2
リンクアタックを2回決める	なし	1分	1
シフトブレイクでダメージ2倍を叩き出す	あり	30秒	1
バックアタックを成功させる	なし	30秒	1

※1……「ノクティスのレベル×500×パーティの人数」。ただし、「敵の残りHPの合計+100(10の位以下切り捨て)」が上限。パーティの人数には、ゲストメンバーも含まれる

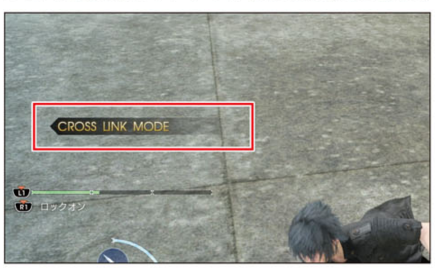
固定の作戦の種類

目標	発生するタイミング	対象指定	制限時間	手に入るAPの量
攻撃を5回成功させる	「NEW GAME」でゲームを開始してから1回目(※2)のバトル中	なし	10分	3
ガードを3回成功させる	「NEW GAME」でゲームを開始してから2回目(※2)のバトル中	なし	10分	3
シフトブレイクを成功させる	「NEW GAME」でゲームを開始してから3回目(※2)のバトル中	なし	10分	3
風車にシフトする	01-2『ハンター捜索』で、デイヴがいる小屋に近づいたときの、トウテツ×5とのバトル開始時	なし	5分	3
グラディオラスのコマンド『テンペスト』を使う	01-3『変種の野獣討伐』でのブラッドホーンとのバトル開始から30秒が経過したとき	あり	50秒	3
全員で総ダメージ○○(※3)以上を叩き出す	04-4『巨神の啓示』でのタイタンとのバトルで、タイタンがダウンしたあとパリィに成功したとき(成功するまで何回でも発生する)	あり	30秒	5
帝国兵をシフトキルで2体倒す	05-3『帝国への挑戦』でアラケオル基地の入口に近づき、イグニスから帝国兵2体を倒すよう指示されたとき	なし	1分	10
帝国兵をシフトキルで3体倒す	05-3『帝国への挑戦』でアラケオル基地内を進み、帝国兵3体と遭遇したとき	なし	1分	10
帝国兵をシフトキルで6体倒す	05-3『帝国への挑戦』でアラケオル基地内を進み、帝国兵6体と遭遇したとき	なし	1分	10
時間内に敵を全滅させる(※4)	08-1『発電所でひと仕事』で、イチネリス発電所でのバトル開始から25秒が経過したときに入るホリーからの通信が終わったあと	なし	5分	5
マーカーの位置まで移動してモルボルから離れる	10-2『王たるもの 軍師たるもの』でのモルボルとのバトルで、「モルボルのHPを残り1まで減らす→モルボルのHPが残り25%まで回復する」という流れを2回くり返したあと	なし	∞	5
ドラム缶をファイアで爆発させスモークアイを攻撃する	M031『ダスカに棲む悪魔』でのスモークアイとのバトル開始時	あり	∞	10
全員で総ダメージ○○(※5)以上を叩き出す	M092『火煙に巣食う巨鳥』でのズーとのバトルで、ズーをダウンさせたとき(成功したか失敗したかにかかわらず、何回でも発生する)	あり	40秒	3
全員で総ダメージ○○(※6)以上を叩き出す	M010『孤峰鳴動ランガウィータ』でのアダマンタイマイとのバトルで、アダマンタイマイをダウンさせたとき(成功したか失敗したかにかかわらず、何回でも発生する)	あり	55秒	3

※2……作戦がはじまる前にバトルエリアから出たときは、バトルの回数としてカウントされない
※3……「ノクティスのレベル×500」。ただし、「タイタンの残りHP+100(10の位以下切り捨て)」が上限
※4……この作戦は、失敗するとゲームオーバーになる
※5……「ノクティスのレベル×2000」。ただし、「ズーの残りHP+100(10の位以下切り捨て)」が上限
※6……「ノクティスのレベル×1000」。ただし、「アダマンタイマイの残りHP+100(10の位以下切り捨て)」が上限

作戦しだいで「クロスリンクモード」になることも

「リンクアタックを2回決める」の作戦が発生したときは、それと同時に、バトルが「クロスリンクモード」になる。このモード中は、敵の背後以外からノクティスの攻撃を当てても、バックアタックリンクと同じ技をリンクアタックとして発動できるので(仲間との距離の制限は受けない。それ以外の発動条件はバックアタックリンクと同じ／→P.155)、作戦を成功させるのはとても簡単だ。なお、作戦を成功させるか、作戦に失敗するか、バトルを終わらせると、クロスリンクモードは終了する。



⬆クロスリンクモードのあいだは、画面の左側にこの表示が出るため、ひと目で判別可能。



⬆背後以外からバックアタックリンクと同じ技を出した場合は、「LINK ATTACK」と表示される。



BATTLE SYSTEM
バトルシステム 14

属性と耐性

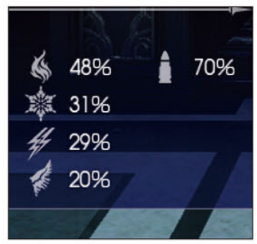
攻撃によって与えるダメージは、受ける側の耐性しだいで大きく変動する。属性と武器に対する耐性の仕組みを理解し、適切な攻撃を選ぶようにすれば、相手に大ダメージを与えやすくなるだろう。

攻撃の属性と相手の耐性によってダメージ量が変わる

属性とは、攻撃が持つ性質のことで、炎、冷気、雷、闇、聖の5種類がある。敵も味方も、各属性への「耐性」を備えており、耐性に応じて、その属性の攻撃を受けたときのダメージ量が増減するのだ。また、敵の場合は武器に対しても属性と同様に耐性を持ち、ダメージ量を変化させる。

耐性の種類

属性	炎	冷気	雷	闇	聖			
武器	片手剣	大剣	槍	短剣	銃	盾	マシンナリィ	ファントムソード



←パーティメンバーの耐性は、炎、冷気、雷、闇属性については、メインメニューの「装備」の画面で見られる。また、銃への耐性も「弾属性への耐性」として同じ画面で確認可能。

耐性からダメージの倍率が決まる

味方の耐性は「%」で表され、そのぶんだけ受けるダメージ量が減る。たとえば、耐性が30%なら、受けるダメージ量は30%減って、0.7倍になるわけだ。敵の耐性は画面に数字では表示されないが、ダメージ量が増えるか減るかは、ライブラ状態を発生させれば見わけることが可能(→P.112)。また、敵の耐性には、その攻撃でダメージを受けるのではなくHPが回復する「吸収」という耐性もある。

上級者のための
ULTIMANIA COLUMN

複数の耐性が適用される場合の計算のしかたは?

攻撃によっては、ダメージが計算されるときに相手の複数の耐性が適用される(例:炎属性を持つ片手剣のフレイムタンによる攻撃では、炎耐性と片手剣耐性の両方が適用される)。そういったケースでは、それらの耐性にもとづいたダメージの倍率が、すべて掛け算されてダメージ量が決まるのだ。ただし、「吸収」や「無効」の耐性を含む場合は、計算のしかたが下記のように変化するので注意しておこう。

「吸収」や「無効」を含む場合の計算のしかた

「吸収」を含む場合

「吸収」ではない耐性の倍率(※1)から、1.0(※2)が引かれる(結果がマイナスならHPが回復する)。たとえば、適用される耐性が「片手剣:1.2倍」と「炎属性:吸収」の場合は、1.2から1.0が引かれて、0.2倍になる

「無効」を含む場合(※3)

「無効」ではない耐性の倍率(※1)が半分になる(※4)。たとえば、適用される耐性が「片手剣:1.2倍」と「炎属性:無効」の場合は、1.2が半分になって、0.6倍になる

※1……当てはまる耐性が複数ある場合は、それらすべてを掛け算した結果の倍率
※2……ブリュレに対して雷属性を含む攻撃を行なった場合は、1.2
※3……ドルチェとカタラーナは、物理攻撃ならこの計算とは関係なくすべてのダメージを無効にする
※4……適用される耐性が3種類ある場合は、そのうち1種類が無効なら3分の2に、2種類が無効なら3分の1になる

場所の属性値がバトルに影響を与える

世界のすべての場所には、炎、冷気、雷の3つの属性の「属性値」がある。各属性値の基本値は、表1の例外をのぞけば1.00で、バトル中に表2の条件で変動していく（上限は3.00）。周囲の属性値が上がると、その属性の攻撃の威力がアップするなど、右記のような影響を受けるのだ。

表1 属性値の基本値が1.00ではないバトル

バトルをする場所	バトルの相手	基本値が1.00ではない属性		属性値がもどっていく速さ（表2を参照）
		属性	基本値	
カーテスの大皿	ディノエイビス	冷気	0.50	通常の2.25倍
	狙撃兵＋強化魔導兵×4	冷気	0.66	通常の2.01倍
	タイタン			
インソムニア	イフリート（バハムートの召喚後）	炎	0.75（※5）	通常の1.88倍

※5……雨が降っているのと同じあつかいになる（表2参照）

属性値の影響

- その属性の攻撃で与えるダメージ量が変化する（属性値がそのままダメージの倍率になる）
- いずれかの属性値が2.01以上になると、以下の変化が起こる
  - 周囲の様子が変わる（下の写真を参照）
  - 敵味方全員が2秒ごとにその属性のダメージを受け（受けるダメージ量の決まりかたは下記のとおり）、同時に、属性が炎なら燃焼状態、冷気なら凍結状態、雷なら感電状態が発生する

属性値が2.01以上のときに受けるダメージ量の決まりかた

（ノクティスのレベル＋20）×15
÷（100＋対象の精神）× 乱数

乱数：およそ0.94～1.06。正確には「（240～271のいずれかの整数）÷256」。

※計算の最後に小数点以下切り捨て
※その属性への耐性や、その属性の属性値の影響も受ける

表2 属性値が変動する条件

条件	どの属性値が変動するか	変動のしかた
エレメント魔法を使った	使った魔法と同じ属性	『ファイア』『ブリザド』『サンダー』なら0.50、『ファイラ』『ブリザラ』『サンダラ』なら1.00、『ファイガ』『ブリザガ』『サンダガ』なら1.50上がる
	上記以外の属性	1.01以上だった場合は、1.00にもどる。1.00以下だった場合は変動しない
召喚の予兆が起こった（→P.174）	炎、冷気、雷	召喚後にあたりの様子がもとにもどる（または召喚せずに予兆が終わる）まで、1.00に固定される
時間が経過した	炎、冷気、雷	基本値から変化していると、時間経過に応じて基本値にもどっていく。もどっていく速さは、1分間に1.00のペース。ただし、基本値が1.00よりも低いときは、もどるペースが速くなる（表1を参照）
天候が雨になった	炎	基本値が0.75になり、「時間経過に応じて基本値にもどっていく速さ」が通常の1.88倍になる（バトル開始前から雨だった場合は、バトル開始と同時に1.00から0.75へ向かって下がっていく）。バトル中に雨がやむと、基本値が1.00にもどる
バトルが終わった	炎、冷気、雷	基本値にもどる

※敵の攻撃にも、エレメント魔法と同様に属性値を変化させるものがある

属性値が2.01以上のときの周囲の様子の変化

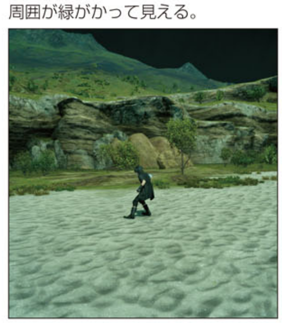
炎属性の属性値が2.01以上のとき
周囲を火の粉が舞う。



冷気属性の属性値が2.01以上のとき
吹雪が吹きつづける。



雷属性の属性値が2.01以上のとき
周囲が緑がかって見える。





BATTLE SYSTEM

バトルシステム 15

魔法(エレメント魔法)

ノクティスは、大地の力(エレメント)をもとに、みずから魔法を精製できる。魔法は使い捨てで味方を巻きこむ場合もあるが、威力がとてつもなく高いので、リスクを恐れずにぜひ使っていこう。

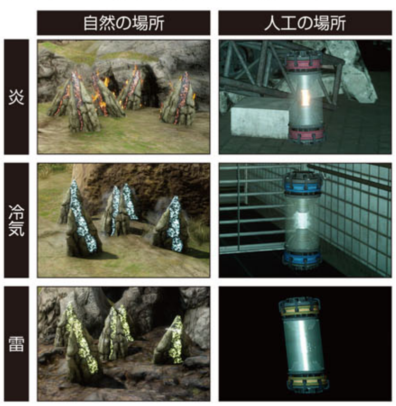
魔法の精製にはマジックボトルとエレメントが必要

魔法は、メインメニューの「魔法」で精製を行なえば手に入る。精製を実行するには、魔法の入れ物である「マジックボトル」と、魔法の材料になる炎、冷気、雷の「エレメント」が必要だ。マジックボトルは最初から1個持っているほか、拾ったり人からもらったりすることで入手可能(右の表を参照)。一方、エレメントは下記の方法で手に入り、1種類につき同時に99個まで持てる。

エレメントの入手方法

エレメントスポットで吸収する

炎、冷気、雷それぞれに対応した種類のエレメントスポットがあり、その属性のエレメントを基本的には30～40個吸収できる。吸収量は、右下の表のアビリティで増やすことが可能。エレメントスポットの外見は、自然の場所か人工の場所かで異なる。



特定の武器で敵にトドメを刺す

エンジンブレード、フォースイーター、ドレインランスなどの武器で敵にトドメを刺すと、敵ごとに決まった種類および数のエレメントが特定の確率で手に入る。入手確率は、アビリティ『エレメント吸収確率アップ』を習得していれば1.5倍に上昇。

マジックボトルの入手方法(手に入るのは最大14個)

入手方法	その方法で入手できる時期
最初から持っている	CHAPTER 01
01-2『ハンター捜索』でデイヴの依頼を受ける(※1)	CHAPTER 01
02-1『父の遺言』でモニカに話しかける	CHAPTER 02
レスタルムで拾う(→P.626)	CHAPTER 03以降
カエムの岬(岬の隠れ家)で拾う(→P.654)	CHAPTER 03以降
ラバティオ火山で拾う(→P.672)	CHAPTER 03以降
03-1『期待を背負って』をクリアする	CHAPTER 03
別10『ふたりでおさんぽ』をクリアしたあと、ジャレッドに話しかける(※2)	CHAPTER 03
05-1『六神の力を求めて』で、雷神の石碑めぐりを開始する	CHAPTER 05
フォッシオ洞窟で拾う(→P.589)	CHAPTER 05以降
スチリフの杜で拾う(→P.658)	CHAPTER 07以降
08-2『異国の地へ』でコルに話しかける	CHAPTER 08
ガーディナ渡船場で拾う(→P.554)	CHAPTER 09以降
プティウォス遺跡で拾う(→P.678)	CHAPTER 15

※それぞれの方法で手に入るのは1個ずつ
※1……この方法で手に入るマジックボトルには、POWER 99の『ファイア』3個が最初から入っている
※2……この方法で手に入れなかった場合は、CHAPTER 06以降に、カエムの岬でジャレッドの墓を調べると入手できる(→P.654)

エレメントの吸収量を増やすアビリティ

名前	量の変化のしかた
エレメント吸収効率アップ	1.2倍
エレメント吸収効率アップ＋	1.5倍
エレメント吸収効率アップ＋＋	1.8倍

※上の表のアビリティを複数習得している場合は、倍率がもっとも大きいひとつのみ有効



←各地の標のそばには、3つの属性それぞれのエレメントスポットがある。見かけたら、エレメントを吸収しておこう。

エレメントとアイテムが魔法の素材となる

魔法の精製を行なうときは、投入する素材を下の写真の画面で決める。素材としてはエレメントに加えてアイテムを選ぶことも可能で、投入したエレメントとアイテムの種類および数に応じて、精製される魔法の個数や強さが変わる仕組みだ。それぞれのアイテムは「追加効果」「効果レベル」「POWER補正」「個数補正」の4つのデータを持ち、精製の結果に大きく影響する（→P.169〜171）。精製した魔法は選んだマジックボトルに入るが、マジックボトルの利用には右記の制限があるので注意。

マジックボトルの利用に関する制限

- すでに魔法が入っているマジックボトルに、新しく精製した魔法を継ぎ足すことはできない（同じ種類＆同じ強さの魔法であっても、同じマジックボトルに入れて数を増やすことはできない）
- マジックボトル同士のあいだで中身を足し合わせて、数を増やしたり片方をカラにしたりはできない
- 1回の精製で作った魔法を、別々のマジックボトルにわけて入れることはできない

精製を行なう画面の見かたと精製の手順

手順② 投入する素材の種類と数を決める。2種類以上のエレメントを投入することも可能。投入する数は、R1ボタンで増やして、L1ボタンで減らす。

手順① カラのマジックボトルを選ぶ。このときに、中身の入っているマジックボトルにカーソルを合わせてL3ボタンを押すと、中身を捨てられる。

炎エレメント　**雷エレメント**

冷気エレメント



持っているマジックボトルとその中身

精製される魔法
エレメントを1個以上選んでいると表示される。

手順③ 方向キーの下を押して「精製」にカーソルを合わせ、◎ボタンで決定すると、魔法が精製される。

アイテム
このワクにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、投入するアイテムを選べる。L3ボタンを押すと、アイテムの投入をやめられる。

※この画面で▣ボタンを押すと、「装備」の画面に切りかえられる

履歴を利用した精製も行なえる

精製を行なったときには、投入したエレメントおよびアイテムの種類と数が、「履歴」に記録される。上の図の手順①または手順②のタイミングで△ボタンを押すと履歴が表示され、履歴のなかから魔法を選べば、記録されているのと同じエレメントおよびアイテムを投入して魔法の精製を行なえるのだ。履歴の性質は右記のとおり。なお、履歴をベースにしつつ投入する素材を調整することはできない。

履歴の性質

- 新しいものほど上に表示される
- 魔法の系統ごとに最新の20回ぶんが記録される。ひとつの系統で21回以上精製を行なうと、古いものから消えていく
- まったく同じ種類と数の素材で魔法を2回以上精製しても、それぞれが1回ぶんとして記録される

精製される魔法の強さはエレメントとアイテムとアビリティで決まる

精製された魔法は、「系統」「POWER」「個数」「追加効果」「効果レベル」「名前」「発動する魔法」の7つの要素を持つ。投入したエレメントやアイテムの種類と数、および習得しているアビリティの効果によって、それぞれの要素が以下のように変わり、どんな魔法ができあがるかが決まるのだ。

系統

何をもとに決まるか　エレメント

魔法の属性を表すもの。「炎系魔法」「冷気系魔法」「雷系魔法」「ランダム魔法」の4種類がある。

系統の決まりかた

投入したエレメントの種類数	精製される魔法の系統
1種類	投入したエレメントに対応した系統になる
2種類	多く投入したほうのエレメントに対応した系統になる。数が同じであれば、「炎系>冷気系>雷系」の順に優先される
3種類	「一番多く投入したエレメントの数が、投入した全エレメントの数の何%を占めるか」に応じて、下記のように決まる ● 50%以上……一番多く投入したエレメントに対応した系統になる ● 50%未満……ランダム魔法(発動する魔法の属性が使用時にランダムで決まる系統)になる

POWER

何をもとに決まるか　エレメント、アイテム、アビリティ

魔法の威力。相手に与えるダメージ量に影響する。ダメージ量のくわしい計算式はP.154を参照。

POWERの決まりかた

一番多く投入したエレメントの数＋(それ以外のエレメントの投入数の合計÷2)＋(投入したアイテムのPOWER補正×投入した数)＋アビリティによる補正

アビリティ	補正の量
魔法精製POWERボーナス	＋10
魔法精製POWERボーナス＋	＋30
魔法精製POWERボーナス＋＋	＋50
魔法精製POWERボーナス＋＋＋	＋100

※上の表のアビリティを複数習得している場合は、補正がもっとも大きいひとつのみ有効

※小数点以下切り捨て。999が上限

個数

何をもとに決まるか　アイテム、アビリティ

精製されたときにマジックボトルに入っている魔法の数。最低でも3個にはなる。

個数の決まりかた

3＋(投入したアイテムの個数補正×投入した数)＋アビリティによる補正

アビリティ	増える数
魔法精製個数ボーナス	＋1
魔法精製個数ボーナス＋	＋2

※両方とも習得している場合は、『魔法精製個数ボーナス＋』のみ有効

※小数点以下切り捨て。99が上限

追加効果

何をもとに決まるか　アイテム

魔法に追加される特殊な効果。投入したアイテムの持つものがそのまま追加効果となり、エレメントのみで精製した場合は何もつかない。なお、「不発」と「本人に反動」は不利な効果なので注意。

追加効果の種類(詳細はP.168を参照)

▶回復	▶毒	▶EXP
▶2連鎖	▶ストップ	▶限界突破
▶3連鎖	▶弱体	▶見た目が小さい
▶4連鎖	▶即死	▶不発
▶5連鎖	▶ラッキー	▶本人に反動

効果レベル

何をもとに決まるか　アイテム

追加効果の強さ。以下のようにして決まる。

効果レベルの決まりかた

追加効果が「○連鎖」以外の場合

投入したアイテムの効果レベル×投入した数

追加効果が「○連鎖」の場合

(投入したアイテムの効果レベル×投入した数)＋50

※上限は99

名前

何をもとに決まるか 魔法の系統、魔法のPOWER、追加効果

系統とPOWERに応じて、基本の名前が表1のように決まる。追加効果があるなら、それに対応して名前が変化(表2を参照)。ただし、エレメントを2種類以上投入していて、追加効果が「〇連鎖」の場合は、名前は表3の法則どおりになる。

表1 系統とPOWERに応じた基本の名前

系統＼POWER	1〜99	100〜199	200以上
炎系魔法	ファイア	ファイラ	ファイガ
冷気系魔法	ブリザド	ブリザラ	ブリザガ
雷系魔法	サンダー	サンダラ	サンダガ
ランダム魔法	マジックⅠ	マジックⅡ	マジックⅢ

表2 追加効果による名前の変化

※「〇〇」には表1の基本の名前が入る

追加効果	変化後の名前
回復	〇〇&ケアル
2連鎖	連続〇〇
3連鎖	3連〇〇
4連鎖	4連〇〇
5連鎖	5連〇〇
毒	ポイズン〇〇
ストップ	ストップ〇〇
弱体	カーズ〇〇
即死	即死〇〇
ラッキー	ラッキー〇〇
EXP	ボーナス〇〇
限界突破	炎系魔法なら『フレア』、 冷気系魔法なら『フリーズ』、 雷系魔法なら『エレクトン』、 ランダム魔法なら『マキシマムマジック』
見た目が小さい	炎系魔法なら『バスターファイア』、 冷気系魔法なら『バスターブリザド』、 雷系魔法なら『バスターサンダー』、 ランダム魔法なら『バスターマジック』
不発	不発〇〇
本人に反動	デンジャー〇〇

表3 投入したエレメントが2種類以上で追加効果が「〇連鎖」の場合の名前の決まりかた

一番多く投入したエレメントが占める割合	名前の決まりかた
75%以上	表1と表2のとおりに決まる
50%以上、75%未満	「投入したエレメント数が一番多い系統(※1)の基本の名前」と「投入したエレメント数が2番目に多い系統(※1)の基本の名前」を「・」でつなげたもの(例:『ファイア・ブリザド』)を基本の名前として、表2のとおりに決まる。ただし、追加効果が「2連鎖」の場合は、「連続〇〇」ではなく「連鎖〇〇」になる
50%未満	追加効果とPOWERに応じて、表4のとおりに決まる

※1……数が同じであれば、「炎系>冷気系>雷系」の順に優先される

発動する魔法

何をもとに決まるか 魔法の名前

魔法の名前に応じて、以下のように決まる。どういう名前の魔法であっても、使ったときに発動するのは『ファイア』『ファイラ』『ファイガ』『ブリザド』『ブリザラ』『ブリザガ』『サンダー』『サンダラ』『サンダガ』の9種類のうちのいずれかで、POWERや追加効果によって実際の効果に差がつく仕組みだ。

名前に応じた発動する魔法の決まりかた

名前	発動する魔法
ファイア、ファイラ、ファイガ、ブリザド、ブリザラ、ブリザガ、サンダー、サンダラ、サンダガ	同名の魔法
〇〇・△△(『ファイア・ブリザド』など)	1発目は〇〇。2発目以降が発動する場合は、1発ごとに〇〇か△△のどちらか(確率は均等)。たとえば、『ファイア・ブリザド』なら、1発目は『ファイア』、2発目以降は『ファイア』か『ブリザド』のどちらか
マジックⅠ、ダブル、トリプル、4thマジックⅠ、エンドレスマジック	『ファイア』『ブリザド』『サンダー』のいずれか(確率は均等)。追加効果が「〇連鎖」の場合は、発動する魔法が1発ごとに決め直される
マジックⅡ、ダブルラー、トリプラー、4thマジックⅡ、エンドレスストライク	『ファイラ』『ブリザラ』『サンダラ』のいずれか(確率は均等)。追加効果が「〇連鎖」の場合は、発動する魔法が1発ごとに決め直される
マジックⅢ、ダブルガー、トリプガー、4thマジックⅢ、エンドレスワルツ	『ファイガ』『ブリザガ』『サンダガ』のいずれか(確率は均等)。追加効果が「〇連鎖」の場合は、発動する魔法が1発ごとに決め直される
フレア	ファイガ
フリーズ	ブリザガ
エレクトン	サンダガ
マキシマムマジック	『ファイガ』『ブリザガ』『サンダガ』のいずれか(確率は均等)
バスターファイア	ファイア
バスターブリザド	ブリザド
バスターサンダー	サンダー
バスターマジック	『ファイア』『ブリザド』『サンダー』のいずれか(確率は均等)

表4 追加効果とPOWERに応じた特別な名前

追加効果＼POWER	1〜99	100〜199	200以上
2連鎖	ダブル	ダブルラー	ダブルガー
3連鎖	トリプル	トリプラー	トリプガー
4連鎖	4thマジックⅠ	4thマジックⅡ	4thマジックⅢ
5連鎖	エンドレスマジック	エンドレスストライク	エンドレスワルツ

魔法の使いかたには武器とは異なる点がある

魔法を使うためには、武器と同じように装備しておく必要がある(仲間の場合は、魔法はサブ武器として装備する)。ただし、魔法は右記のように特別な性質を数多く持ち、武器とは使い勝手がかなりちがうので気をつけておこう。



⬆魔法は使うと1個ずつ減る。肝心なときに尽きてしまわないよう、使うタイミングを考えたい。

魔法が持つ特別な性質

- 装備する魔法は、マジックボトル単位で選ぶ
- 使い捨てで、1回使うと1個減る(残りがゼロになったときには、自動的に装備からはずれる)
- 使ってもMPは消費しない
- マーカーを動かして狙いをつける(下記参照)
- 攻撃に味方を巻きこむ。味方に与えるダメージ量は少ないが(→P.154)、自分以外の味方はひるませ力(→P.152)に関係なくかならずひるむ
- 「リチャージ」の時間があり、使ったらつぎの魔法はしばらく使えなくなる(下記参照)
- アビリティ『魔法使用でAP』を習得していると、使用時にAPが1手に入る

マーカーを動かして狙いを定めよう

ノクティスが魔法を使うときは、◎ボタンを押しているあいだ、地面にマーカーが表示される。左スティックでマーカーを動かして◎ボタンを放すと、その位置を攻撃できるのだ。なお、◎ボタンを押しはじめたあとで使用をキャンセルしたい場合は、◎ボタンを押したまま方向キーで別の武器や魔法を選択するか、⊗ボタンを押してジャンプすればOK。

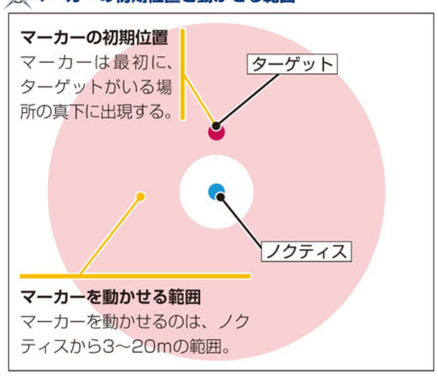


⬆ターゲットのいる場所がマーカーの初期位置になるので、◎ボタンを一瞬だけ押して使えば、マーカーを動かさなくてもターゲットを攻撃可能。



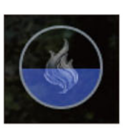
⬅これが魔法のマーカー。マーカーを動かしているあいだは、ノクティスを移動させることができない。

マーカーの初期位置と動かせる範囲



魔法は連続では使えない

パーティの誰かひとりが魔法を使うと、魔法の「リチャージ」がはじまる。リチャージは右記の性質を持ち、リチャージが終わるまでは、どのパーティメンバーもつぎの魔法が使えないのだ。



⬅ノクティスが魔法を装備しているときにリチャージがはじまると、魔法のマークの円が下からだんだん青くなっていく。円内がすべて青くなれば、リチャージは完了だ。

魔法のリチャージの性質

- 開始から終了までの時間は30秒
- バトルが終わってもリチャージはつづく
- 魔法を放つ寸前にひるまされて実行を中断させられた場合や、「不発」の追加効果のせいで魔法が発動しなかった場合でも、リチャージがはじまる

魔法リスト

ファイア／ファイラ／ファイガ

効果／特徴

- 発動時に爆発でダメージを与えて、燃焼状態を発生させる（基本発生率100、持続時間10秒）
- 爆発と同時に、地面などで燃えつづける炎を30秒間出現させる。敵も味方も、効果範囲内にいると、3秒ごとにダメージを受けて燃焼状態が発生する（基本発生率100、持続時間10秒）

効果範囲とバトルエリアの属性値の変化

名前	効果範囲	属性値の変化
ファイア	直径5m	炎属性＋0.50
ファイラ	直径8m	炎属性＋1.00
ファイガ	直径12m	炎属性＋1.50

攻撃データ（ファイア／ファイラ／ファイガで共通）

※「属性」はその攻撃が持つ属性を示す。それ以外のデータの見かたはP.7を参照

敵に対する攻撃データ

攻撃内容	タイプ	属性	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量
					倍率	破壊	基本	対ダウン				
爆発	魔法	炎	×	1.0	1.0	×	×	×	1000	○	0	0
燃えつづける炎	魔法	炎	×	0.2	1.0	×	×	×	0	×	0	0

※燃えつづける炎によるダメージ量の決まりかたは、敵に対するものでも、魔法に巻きこんだ味方に対するものと同じになる（→P.154）

巻きこんだ味方に対する攻撃データ

攻撃内容	タイプ	属性	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量
					倍率	破壊	基本	対ダウン				
爆発	魔法	炎	×	0.4	1.0	×	×	×	（※1）		0	0
燃えつづける炎	魔法	炎	×	0.4	1.0	×	×	×	（※2）		0	0

※味方へのダメージでHPが減るのは残り1まで
※1……使用者以外をかならずひるませる　※2……かならずひるませる


ファイア


ファイラ


ファイガ

ブリザド／ブリザラ／ブリザガ

効果／特徴

- 発動時に冷気でダメージを与えて、凍結状態を発生させる（基本発生率100、持続時間10秒）
- 炎属性や雷属性の魔法とくらべると威力が低く、追加でダメージを与える効果も持たないが、効果範囲が広い

効果範囲とバトルエリアの属性値の変化

名前	効果範囲	属性値の変化
ブリザド	直径15m	冷気属性＋0.50
ブリザラ	直径20m	冷気属性＋1.00
ブリザガ	直径25m	冷気属性＋1.50

攻撃データ（ブリザド／ブリザラ／ブリザガで共通）

※「属性」はその攻撃が持つ属性を示す。それ以外のデータの見かたはP.7を参照

敵に対する攻撃データ

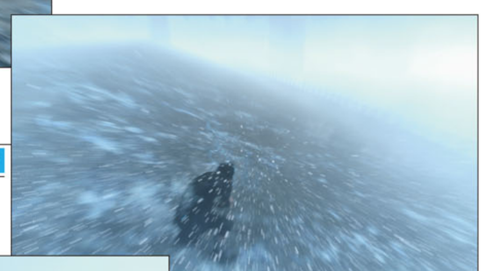
攻撃内容	タイプ	属性	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量
					倍率	破壊	基本	対ダウン				
冷気	魔法	冷気	×	0.7	1.0	×	×	×	0	×	0	0

巻きこんだ味方に対する攻撃データ

攻撃内容	タイプ	属性	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量
					倍率	破壊	基本	対ダウン				
冷気	魔法	冷気	×	0.3	1.0	×	×	×	（※1）		0	0

※味方へのダメージでHPが減るのは残り1まで
※1……使用者以外をかならずひるませる


ブリザド

ブリザラ



ブリザガ

FINAL FANTASY XV ULTIMANIA — BATTLE + MAP SIDE —

サンダー／サンダラ／サンダガ

効果／特徴

- 発動時に落雷でダメージを与えて、感電状態を発生させる(基本発生率100、持続時間10秒)
- 落雷と同時に、無数の小さな稲妻を30秒間出現させる。敵も味方も、効果範囲内にいると、3秒ごとにダメージを受けて感電状態が発生する(基本発生率100、持続時間1秒)

効果範囲とバトルエリアの属性値の変化

名前	効果範囲	属性値の変化
サンダー	直径5m	雷属性＋0.50
サンダラ	直径10m	雷属性＋1.00
サンダガ	直径15m	雷属性＋1.50

攻撃データ(サンダー／サンダラ／サンダガで共通)

※「属性」はその攻撃が持つ属性を示す。それ以外のデータの見かたはP.7を参照

敵に対する攻撃データ

攻撃内容	タイプ	属性	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量
					倍率	破壊	基本	対ダウン				
落雷	魔法	雷	×	1.0	1.0	×	×	×	1000	×	0	0
小さな稲妻	魔法	雷	×	0.5	1.0	×	×	×	0	×	0	0

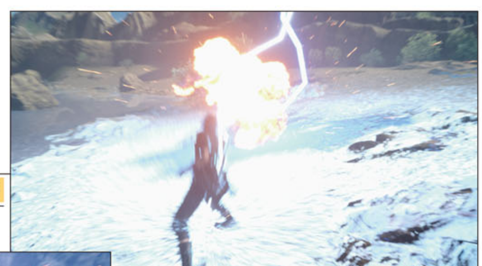
※小さな稲妻によるダメージ量の決まりかたは、敵に対するものでも、魔法に巻きこんだ味方に対するものと同じになる(→P.154)。また、小さな稲妻によるダメージでHPが減るのは残り1まで

巻きこんだ味方に対する攻撃データ

攻撃内容	タイプ	属性	バックアタック	威力倍率	部位ダメージ		クリティカル率		ひるませ力	ダウン	コマンドゲージ蓄積量	ファントムゲージ蓄積量
					倍率	破壊	基本	対ダウン				
落雷	魔法	雷	×	0.4	1.0	×	×	×	(※2)		0	0
小さな稲妻	魔法	雷	×	0.5	1.0	×	×	×	0	×	0	0

※味方へのダメージでHPが減るのは残り1まで
※2……使用者以外をかならずダウンさせる


サンダー


サンダラ


サンダガ

魔法の追加効果リスト

※「その追加効果をつけられるアイテム」の[ ]内は1個あたりの効果レベルを表し、効果レベルが同じものごとにまとめて掲載している

名前	効果	その追加効果をつけられるアイテム
回復	攻撃すると同時に、使用者の最大HPと残りHPを回復する。回復量は、最大HP(減っていないときの値)の「効果レベル+1」%	バトルアイテム [99]メガポーション、[50]ハイポーション、[25]ポーション 食材 [99]食用タイドグルーパー、食用シーバス、食用メルロープラチナトラウト、食用ヴェスペル・ガー、食用ルシス鯉、食用デビルガー、食用ロードトラウト、食用カーネルバラマンディ、食用ウェナスサーモン、ウルワートベリー、カップヌードル、[50]キラートマト、テーブルビート、最高級クレイン小麦、[30]ルシストマト、[25]クレイン小麦、ゼクサム米、[20]甘リード芋、[10]エーギル、ワイルドオニオン、リード芋、クエクエ豆 トレジャー [99]トレントの古木
2連鎖	魔法が最大で2回連続発動する(※1)。魔法が発動する確率は、1発目は100%。2発目は「効果レベル」%	バトルアイテム [25]強力回復剤、[5]万能薬、[2]エーテル 食材 [4]ダーククレイン、[3]ピンクカエム、シジラガザミ、[1]クレインシェル、毛長羊の乳、ガーリック トレジャー [50]立派な尾羽根、見事な尾羽根、丈夫な甲羅、[38]サハギンの鱗、バジリスクの飾り羽根、[28]しなやかな尾毛、[25]つぶれた懐中時計、丈夫な骨、コントンの毛皮、コカトリスの尾羽根、[22]アナクの枝角、[15]尖った骨、バレッテの甲羅、[10]かがやく金属片、ガルラの牙、鱗甲板、ゴツゴツした鱗板、蟹の甲羅、[8]トラウトの鱗、[5]小さな羽根、毛角、硬質な髭、ナマズの粘液、グルーパーの皮、[3]キュウキの針毛、スネークヘッドの鮮鱗、[1]金属のかけら、ナマズの髭、グルーパーの骨
3連鎖	魔法が最大で3回連続発動する(※1)。魔法が発動する確率は、1発目は100%。2発目以降は、それぞれ「効果レベル」%	バトルアイテム [4]ハイエリクサー、[3]エリクサー、[2]フェニックスの尾 食材 [15]クジャタの骨髄、[10]サハギンの肝、[1]スキアクルクミン、いぶし木、スイートペッパー トレジャー [42]硬い鱗、[32]揺るぎない螺旋角、[30]スパイクアーマー、トラウトの暗鱗、[26]綺麗な飾り羽根、[25]ワイバーンの翼、ざらざらした殻、[24]シールドスパイク、[20]捻じれた螺旋角、[15]ガラスの宝玉、サーモンの脂鰭、[14]巨大な毛角、[12]ガルラの大牙、[10]ガルラの毛皮、分厚い皮、ずっしりとした鱗板、スネークヘッドの彩鱗、グルーパーの背鰭、[8]トレントの枯れ枝、[3]メズマライズの角、[2]竜のウロコ、[1]巨鳥の羽
4連鎖	魔法が最大で4回連続発動する(※1)。魔法が発動する確率は、1発目は100%。2発目以降は、それぞれ「効果レベル」%	バトルアイテム [10]メガフェニックス 食材 [5]ホルドハナツメグ、[3]アルロエシャロット、ダスカオレンジ、[2]ケディアジンジャー、[1]テネブラエオーク トレジャー [28]帝都市民栄誉章、[26]華麗な飾り羽根、[24]巨大な巻角、大蛇のフード、[20]ナマズの毒鰭、[18]湾曲した洞角、アナクの大枝角、ふわふわした羽毛、[15]地の宝玉、大ナマズの心臓、[10]玉虫の抜け殻、カトブレパスの牙、麗しき毛皮、[5]ミスリルジョイント、[4]恐竜の大爪、[1]雷神鳥の羽、[0]鋭利な風切羽
5連鎖	魔法が最大で5回連続発動する(※1)。魔法が発動する確率は、1発目は100%。2発目以降は、それぞれ「効果レベル」%	バトルアイテム [40]魔導ブースト剤、[25]反応速度向上剤、[5]ラストエリクサー トレジャー [50]モルボルの目玉、[48]魔導コア、[36]帝国勲一等名誉勲章、[33]緋色の骨针、[25]鮮やかな羽爪、[20]油圧シリンダー、[15]マグネトロン、ベヒーモスの角、[12]大いなる洞角、[10]グリフォンの羽爪、邪竜の角、[1]マンドレイクの花、ガーの硬鰭
毒	「効果レベル」%の確率で、「相手に毒状態を発生させる効果」が発動する(基本発生率100、持続時間60秒)	バトルアイテム [16]毒消し 食材 [10]フンゴオンゴ茸 トレジャー [99]ギザギザした毒針、鋭い針毛、大きな毒針、危険な毒針、[30]大蜂の毒針、[20]サソリのトゲ
ストップ	「効果レベル」%の確率で、「相手にストップ状態を発生させる効果」が発動する(基本発生率100、持続時間5秒)	バトルアイテム [24]おとめのキッス 食材 [15]ヴェスペル茸 トレジャー [99]古代竜の歯、壊れたハーモニカ、[75]アンモナイトの化石、[52]貝殻の化石、星の貝殻、[28]木の化石、[25]アビスグルーパーの目玉
弱体	「効果レベル」%の確率で、「相手にパラメータダウン状態を発生させる効果」が発動する(基本発生率100、持続時間は20秒)	バトルアイテム [22]気付け薬 食材 [15]アルスト茸、リードペッパー トレジャー [99]平たい門歯、尖った頭鰭、ガマ油、大ガマ油、半透明の皮膜、[75]猛々しい蹄、[50]巨大な蹄、[47]真紅の舌、[40]アルバの蹴爪、[33]大ムカデの顎、大ムカデの顎牙、[30]かたい蹄、[25]アナクの蹴爪、大ムカデの脚爪、[20]大ムカデの脚

※1……バトルエリアの属性値を変動させたり、燃焼、凍結、感電状態を発生させたり、地面で燃えつづける炎や小さな稲妻を出現させたりするのは、最後の1発で発動した魔法のみ

名前	効果	その追加効果をつけられるアイテム
即死	「効果レベル」%の確率で、即死効果が発動する(基本発生率20)	バトルアイテム [10]金の針 食材 [5]マルマレーム茸 トレジャー [99]強靭な鞭髭、[52]クアールの鞭髭、[50]モルボルの蔓、[42]サソリの大針、[16]サソリの針
ラッキー	使ってもその魔法を消費しないことがある。消費しない確率は「効果レベル」%	トレジャー [5]ミスリルインゴット、[3]プラチナインゴット、[2]巨大な針、ピラルクの紅鱗、ピラルクの大鱗、[1]綺麗な空き瓶、サボテンの針
EXP	使ったときに経験値が手に入る。手に入る量は「効果レベル×100」	食材 [30]セルナキャビア トレジャー [12]めずらしいコイン、ルシス鯉の逆鱗、[8]ふるい銀貨、ルシス鯉の一条鱗、[6]ふるい紙幣、[5]見事な鶏冠、[4]ふるい小銭、[3]古い本、立派な鶏冠、[2]コカトリスの鶏冠
限界突破	与えるダメージ量の上限が99999になる。さらに、実際に発動する魔法が、POWERに関係なく『ファイガ』『ブリザガ』『サンダガ』になる(効果範囲が広くなり、バトルエリアの属性値の変動量が多くなる)	食材 [99]アダマンタイマイの肉 トレジャー [99]マメット・ヴェキソス、メルダシオ勲章、ズーのくちばし、角質化した皮膚、竜のかぎ爪、腐った骨針、アダマンタイト、イビルガーの光鱗
見た目が小さい	実際に発動する魔法が、POWERに関係なく『ファイア』『ブリザド』『サンダー』になる(効果範囲がせまくなり、バトルエリアの属性値の変動量が少なくなる)	トレジャー [99]ちいさなクチバシ
不発	使おうとしても魔法が発動しないことがある。発動しない確率は、「効果レベル」%。発動しなかったときでも魔法は消費され、リチャージもはじまる	トレジャー [75]天上の宝玉、[12]くず鉄の塊、[8]さびた金属片
本人に反動	使ったときに使用者のHPが残り1になる	トレジャー [99]巨大海老の髭、大蟹のはさみ、頑丈なはさみ

魔法の精製に関するアイテムリスト

※各アイテムの入手方法などはP.226～237を参照

名前	POWER補正	個数補正	追加効果	効果レベル
▼バトルアイテム				
ポーション	0	0.05	回復	25
ハイポーション	0	0.08	回復	50
メガポーション	3	0.34	回復	99
強力回復剤	2	0.35	2連鎖	25
エーテル	2	0.10	2連鎖	2
エリクサー	2	0.12	3連鎖	3
ハイエリクサー	3	0.14	3連鎖	4
ラストエリクサー	6	0.38	5連鎖	5
フェニックスの尾	3	0.42	3連鎖	2
メガフェニックス	8	0.55	4連鎖	10
毒消し	0	0.04	毒	16
金の針	0	0.06	即死	10
気付け薬	0	0.06	弱体	22
おとめのキッス	0	0.06	ストップ	24
万能薬	0	0.12	2連鎖	5
ハイパワーEX	2	0.10	——	——
タフネスVX	2	0.10	——	——
テンションWX	2	0.10	——	——
スピリッツZX	2	0.10	——	——
筋力強化剤	3	2.00	——	——
肉体強化剤	3	2.00	——	——
反応速度向上剤	10	0	5連鎖	25
魔導ブースト剤	20	0	5連鎖	40
モーグリぬいぐるみ	1	0	——	——

名前	POWER補正	個数補正	追加効果	効果レベル
▼食材				
ジギィハム	2	0.08	——	——
ガルラの肉	4	0.10	——	——
アナクの肉	3	0.09	——	——
デュアルホーンの肉	2	0.12	——	——
ベヒーモスの肉	33	0.24	——	——
ヒナドリスの肉	5	0.12	——	——
高級ジギィハム	8	0.14	——	——
カトブレパスの肉	26	0.29	——	——
ジャバウォックの肉	31	0	——	——
レウコーンの肉	24	0.31	——	——
グリフォンの肉	33	0.34	——	——
ズーの肉	52	0.40	——	——
ミドガルズオルムの肉	34	0.21	——	——
ソードテイルの肉	1	0.08	——	——
ランチョンミート缶	3	0.08	——	——
ギガントードの肉	12	0.15	——	——
バジリスクの肉	22	0.24	——	——
クイーンガルラの肉	8	0.16	——	——
バレッテの肉	6	0.08	——	——
アダマンタイマイの肉	99	0	限界突破	99
カーラボスの肉	22	0.10	——	——
パワーシザーの肉	10	0.07	——	——
コーラルデビルの鰭	14	0.31	——	——
エーギル	1	0.05	回復	10

次ページへつづく

魔法の精製に関するアイテムリスト(つづき)

名前	POWER補正	個数補正	追加効果	効果レベル
アルスト茸	0	0.11	弱体	15
ルシストマト	1	0.14	回復	30
ワイルドオニオン	0	0.08	回復	10
キラートマト	2	0.14	回復	50
リード芋	0	0.06	回復	10
イオスグリンピース	2	0.06	—	—
フンゴオンゴ茸	0	0.07	毒	10
ヴェスペル茸	0	0.12	ストップ	15
マルマレーム茸	0	0.26	即死	5
クエクエ豆	2	0.08	回復	10
テーブルビート	1	0.09	回復	50
食用トレバリー	1	0.14	—	—
食用トラウト	2	0.14	—	—
食用ネブラサーモン	4	0.14	—	—
食用タイドグルーパー	5	0.16	回復	99
食用シーバス	4	0.16	回復	99
食用メルロープラチナトラウト	8	0.16	回復	99
食用バラマンディ	3	0.14	—	—
食用ヴェスペル・ガー	10	0.16	回復	99
食用アルロシーバス	4	0.18	—	—
食用ジッパーバラマンディ	4	0.08	—	—
食用ルシス鯉	3	0.29	回復	99
食用デビルガー	12	0.08	回復	99
食用ロードトラウト	20	0.33	回復	99
食用カーネルバラマンディ	28	0.66	回復	99
食用ウィードバラマンディ	2	0.17	—	—
食用ウェナスサーモン	6	0.14	回復	99
クレインシェル	2	0.17	2連鎖	1
ピンクカエム	1	0.18	2連鎖	3
ダーククレイン	1	0.18	2連鎖	4
シジラガザミ	2	0.17	2連鎖	3
エピオルニスの卵	1	0.11	—	—
ウルワートベリー	8	1.33	回復	99
リードペッパー	1	0.08	弱体	15
毛長羊の乳	1	0.04	2連鎖	1
スキアクルクミン	1	0.04	3連鎖	1
ホルドハナツメグ	1	0.05	4連鎖	5
甘リード芋	1	0.06	回復	20
いぶし木	1	0.04	3連鎖	1
テネブラエオーク	1	0.07	4連鎖	1
ケディアジンジャー	1	0.08	4連鎖	2
アルロエシャロット	1	0.08	4連鎖	3
ダスカオレンジ	1	0.01	4連鎖	3
スイートペッパー	1	0	3連鎖	1
ガーリック	1	0.04	2連鎖	1
サハギンの肝	6	0.14	3連鎖	10
クジャタの骨髄	8	0.29	3連鎖	15
セルナキャビア	99	0.11	EXP	30
クレイン小麦	0	0.11	回復	25
最高級クレイン小麦	0	0.33	回復	50
ゼクサム米	0	0.14	回復	25
カップヌードル	0	0.08	回復	99
▼トレジャー				
金属のかけら	1	0.80	2連鎖	1
さびた金属片	12	1.20	不発	8
くず鉄の塊	32	3.00	不発	12
つぶれた懐中時計	8	2.00	2連鎖	25
かがやく金属片	16	1.50	2連鎖	10

名前	POWER補正	個数補正	追加効果	効果レベル
貝殻の化石	1	0.56	ストップ	52
木の化石	1	0.52	ストップ	28
アンモナイトの化石	4	0.74	ストップ	75
古代竜の歯	6	0.83	ストップ	99
竜のウロコ	8	0.95	3連鎖	2
ミスリルジョイント	12	1.20	4連鎖	5
尖った骨	4	0.58	2連鎖	15
丈夫な骨	16	0.75	2連鎖	25
電解コンデンサ	12	1.10	—	—
レーザーセンサー	22	1.20	—	—
ダイナモ	38	1.35	—	—
魔導コア	99	5.00	5連鎖	48
星の貝殻	1	0.46	ストップ	52
小さな羽根	1	0.48	2連鎖	5
巨鳥の羽	4	0.33	3連鎖	1
玉虫の抜け殻	16	1.08	4連鎖	10
石材	30	0.33	—	—
良質の石材	48	0.46	—	—
最高級石材	65	0.52	—	—
古い本	3	0.36	EXP	3
壊れたハーモニカ	2	1.00	ストップ	99
プラチナインゴット	99	0	ラッキー	3
めずらしいコイン	8	0.25	EXP	12
ミスリルインゴット	99	0	ラッキー	5
ガラスの宝玉	18	1.00	3連鎖	15
地の宝玉	22	1.00	4連鎖	15
天上の宝玉	99	30.00	不発	75
綺麗な空き瓶	0	0	ラッキー	1
ふるい小銭	4	0.25	EXP	4
ふるい銀貨	8	0.25	EXP	8
ふるい紙幣	6	0.25	EXP	6
帝都市民栄誉章	12	3.00	4連鎖	28
帝国勲一等名誉勲章	24	4.00	5連鎖	36
マグネトロン	28	0.50	5連鎖	15
油圧シリンダー	42	0.50	5連鎖	20
マメット・ヴェキソス	90	50.00	限界突破	99
メルダシオ勲章	90	50.00	限界突破	99
ガルラの牙	1	0.40	2連鎖	10
ガルラの毛皮	1	0.40	3連鎖	10
ガルラの大牙	10	0.45	3連鎖	12
毛角	12	0.33	2連鎖	5
かたい蹄	1	0.85	弱体	30
巨大な毛角	12	0.48	3連鎖	14
分厚い皮	8	1.00	3連鎖	10
平たい門歯	33	1.60	弱体	99
クアールの鞭髭	6	0.75	即死	52
トウテツの爪	1	0.33	—	—
湾曲した牙	1	0.34	—	—
キュウキの針毛	1	0.33	2連鎖	3
コントンの毛皮	1	0.34	2連鎖	25
鱗甲板	3	0.48	2連鎖	10
ギザギザした毒針	6	0.75	毒	99
真紅の舌	1	0.80	弱体	47
硬質な髭	1	0.38	2連鎖	5
メズマライズの角	1	0.51	3連鎖	3
しなやかな尾毛	1	0.72	2連鎖	28
捻じれた螺旋角	1	1.00	3連鎖	20
アナクの蹴爪	2	0.33	弱体	25

名前	POWER補正	個数補正	追加効果	効果レベル
アナクの枝角	8	0.48	2連鎖	22
巨大な巻角	3	0.84	4連鎖	24
サハギンの鱗	3	0.52	2連鎖	38
尖った頭鰭	12	0.71	弱体	99
ガマ油	7	0.88	弱体	99
ゴツゴツした鱗板	1	0.65	2連鎖	10
カトブレパスの牙	22	1.10	4連鎖	10
湾曲した洞角	7	0.70	4連鎖	18
コカトリスの尾羽根	1	0.65	2連鎖	25
コカトリスの鶏冠	3	0.03	EXP	2
バジリスクの飾り羽根	1	0.65	2連鎖	38
大蜂の毒針	1	0.52	毒	30
棘だらけのカマ	1	0.75	—	—
ベヒーモスの角	4	0.40	5連鎖	15
グリフォンの羽毛	2	2.00	—	—
グリフォンの羽爪	5	0.22	5連鎖	10
バレッテの甲羅	12	0.72	2連鎖	15
シールドスパイク	8	0.22	3連鎖	24
モルボルの目玉	12	0.21	5連鎖	50
モルボルの蔓	1	0.12	即死	50
恐竜の大爪	21	0.42	4連鎖	4
恐竜の大顎	99	0.33	—	—
大蛇の鱗	33	0.84	—	—
大蛇のフード	26	0.33	4連鎖	24
大ムカデの脚	1	0.12	弱体	20
大ムカデの顎	3	0.40	弱体	33
巨大海老の髭	24	2.00	本人に反動	99
サソリの針	1	0.22	即死	16
トレントの枯れ枝	1	0.88	3連鎖	8
トレントの古木	2	1.02	回復	99
マンドレイクの花	0	0.08	5連鎖	1
ワイバーンの翼	12	0.72	3連鎖	25
鋭利な風切羽	0	0.14	4連鎖	0
雷神鳥の羽	0	0.14	4連鎖	1
ズーのくちばし	90	1.43	限界突破	99
邪竜の角	33	0.44	5連鎖	10
緋色の骨針	0	0.97	5連鎖	33
アナクの大枝角	4	0.62	4連鎖	18
アルバの蹴爪	1	0.45	弱体	40
大ムカデの脚爪	2	0.16	弱体	25
大ムカデの顎牙	6	0.55	弱体	33
ざらざらした殻	1	0.85	3連鎖	25
大ガマ油	18	0.82	弱体	99
鋭い針毛	5	0.45	毒	99
大きな毒針	3	0.44	毒	99
危険な毒針	4	0.46	毒	99
強靭な鞭髭	18	0.80	即死	99
巨大な蹄	42	0.60	弱体	50
猛々しい蹄	52	0.75	弱体	75
鮮やかな羽爪	16	0.33	5連鎖	25
半透明の皮膜	20	1.55	弱体	99
立派な尾羽根	18	0.88	2連鎖	50
見事な尾羽根	28	0.98	2連鎖	50
立派な鶏冠	5	0.03	EXP	3
見事な鶏冠	7	0.03	EXP	5
麗しき毛皮	16	0.65	4連鎖	10
サソリの大針	4	0.42	即死	42
サソリのトゲ	1	0.21	毒	20

名前	POWER補正	個数補正	追加効果	効果レベル
硬い鱗	8	0.48	3連鎖	42
サボテンの針	0	0	ラッキー	1
ずっしりとした鱗板	43	0.82	3連鎖	10
スパイクアーマー	26	0.12	3連鎖	30
角質化した皮膚	48	0.35	限界突破	99
巨大な針	0	0	ラッキー	2
鋭利なカマ	5	0.75	—	—
綺麗な飾り羽根	4	0.66	3連鎖	26
華麗な飾り羽根	8	0.68	4連鎖	26
丈夫な甲羅	1	0.44	2連鎖	50
大蟹のはさみ	24	2.00	本人に反動	99
頑丈なはさみ	33	2.00	本人に反動	99
ちいさなクチバシ	25	0.75	見た目が小さい	99
ふわふわした羽毛	4	0.66	4連鎖	18
竜のかぎ爪	72	0.33	限界突破	99
たなびく髭	18	0.85	—	—
神のごとき髭	36	0.97	—	—
蟹の甲羅	2	0.66	2連鎖	10
揺るぎない螺旋角	3	1.03	3連鎖	32
腐った骨針	12	0.24	限界突破	99
大いなる洞角	10	1.33	5連鎖	12
アダマンタイト	99	10.00	限界突破	99
修理キット	3	0	—	—
ギルの鱗	1	0.33	—	—
ファンギルの背鰭	4	0.36	—	—
ナマズの髭	1	0.15	2連鎖	1
大ナマズの心臓	12	0.48	4連鎖	15
イビルガーの光鱗	33	0.24	限界突破	99
スネークヘッドの歯	2	0.33	—	—
スネークヘッドの鮮鱗	1	0.18	2連鎖	3
アルストバスの骨	1	0.48	—	—
フェニックスバスの浮袋	3	0.32	—	—
ピラルクの紅鱗	2	0.01	ラッキー	2
バレルフィッシュの骨鱗	1	0.33	—	—
アビスグルーパーの目玉	12	0.44	ストップ	25
サーモンの脂鰭	6	0.33	3連鎖	15
トラウトの鱗	1	0.33	2連鎖	8
トラウトの暗鱗	8	0.33	3連鎖	30
ナマズの粘液	1	0.15	2連鎖	5
ナマズの毒鰭	1	0.25	4連鎖	20
ガーの硬鱗	1	0.12	5連鎖	1
パラマンディの内臓	24	0.48	—	—
パラマンディの棘鰭	3	0.18	—	—
スネークヘッドの彩鱗	3	0.24	3連鎖	10
バスの歯	5	0.32	—	—
バスの目玉	14	0.32	—	—
グルーパーの骨	3	0.18	2連鎖	1
グルーパーの皮	5	0.22	2連鎖	5
グルーパーの背鰭	10	0.36	3連鎖	10
ピラルクの大鱗	2	0.01	ラッキー	2
トレバリーの棘鱗	10	0.33	—	—
トレバリーの鰭	5	0.36	—	—
バレルフィッシュの粘液	1	0.52	—	—
ルシス鯉の逆鱗	3	0.12	EXP	12
ルシス鯉の一条鱗	3	0.12	EXP	8
デイスの鱗	1	0.52	—	—



BATTLE SYSTEM

バトルシステム 16

ファントムソード召喚

ファントムソードは、ほかの武器と同じように装備して使うだけでなく、手に入れたものすべてを同時に召喚可能。ファントムソード召喚を行なえば、ノクティスを一時的にパワーアップできるのだ。

ファントムソード召喚はファントムゲージをためて行なう

CHAPTER 03で、グレイシャー洞窟にある獅子王の双剣を入手すると、ファントムソード召喚が行なえるようになる(同時に、アビリティコールにファントムソード系が出現して、下の表のアビリティを習得可能になる)。以降は、画面左下に「ファントムゲージ」が表示され(右の写真を参照)、バトル中、このゲージが満タンのときにL1+R1ボタンを押せば、ファントムソード召喚を実行できるのだ。なお、ファントムソード召喚は、右下のいずれかの条件を満たした時点で解除される。



⬅武器のマークのまわりの青い円がファントムゲージ。



➡ファントムソード召喚を行なうと、所持しているファントムソードがノクティスの身体のまわりを周回する。

ファントムソード召喚が可能になった時点で習得できるようになるアビリティ

名前	効果	詳細
ファントムソード召喚(※1)	ファントムソード召喚が行なえる	P.98
ファントムゲージアップ	ノクティスが攻撃を当てたときと、盾によるガードで敵をひるませたときにたまるファントムゲージの量が1.3倍になる	P.98
ファントムゲージ消費ダウン	ファントムソード召喚中の、ファントムゲージの減少速度が0.7倍になる	P.98
ファントムソード召喚でAP	ファントムソード召喚を行なうとAPが1手に入る	P.98

※1……出現した時点で習得ずみになっている

ファントムソード召喚が解除される条件

- ファントムゲージがゼロになる
- ファントムリンクを使う(右ページを参照)
- バトルが終わる
- ノクティスに石化かストップ状態が発生する

攻撃とガードでファントムゲージをためられる

ファントムゲージは、ノクティスが攻撃を敵に当てるか、敵の攻撃をノクティスが回避する(または盾でガードする)ことでたまる。たまる量は右の表のとおりで、40000たまれば満タンとなるのだ。逆に、ファントムソード召喚中は10秒(『ファントムゲージ消費ダウン』習得後は14.29秒)でゼロになるペースで減っていき、ゲージがゼロになると、ファントムソード召喚は解除される。

ファントムゲージをためる方法とたまる量

ためる方法	たまる量
敵に攻撃を当てる	攻撃ごとに異なる(→P.14~63/※2)
敵の攻撃を回避する	1000
盾によるガードで敵をひるませる	1200(※2)

※パリィの前に行なうガードや、MPバースト状態のときの通常ガードではファントムゲージはたまらない
※2……『ファントムゲージアップ』を習得していると1.3倍になる

ファントムソード召喚中はノクティスのアクションなどが変化

ファントムソード召喚を行なうと、ノクティスに下記のような変化が起こる。アクションの性質が変わるほか、敵の攻撃でひるまないうえピンチ状態にならなくてすむので、一気にたたみかけたいときに最適だ。ただし、シフトの自由度が下がり、シフトブレイクでMPを100も消費する点には注意。

ファントムソード召喚中のおもな変化

攻撃に関する変化

- 攻撃の動作や威力が専用のものになる
- ファントムソードで攻撃を行なうが、HPを消費しない
- 通常攻撃の動作中に、ファントムソードが自動的にターゲットを攻撃しつづける。持っているファントムソードの数が多いほど、この攻撃が頻繁に行なわれる

シフトに関する変化

- △ボタンを押しただけでシフトブレイクを行なうようになる(正面シフトとマップシフトは基本的にできなくなる／※3)
- シフトブレイクの消費MPが100に、ダメージの倍率が距離に関係なく「×2.0」になる

特殊なアクションに関する変化

- アビリティなしで『エアステップ』(→P.137)を行なえる(MPは消費する)。また、連続攻撃の途中で、◎ボタンだけで『エアステップ』を行なうことがあり、そのときに跳ねる方向はランダムで決まる
- アビリティなしで『シフトレイド』(→P.137)を行なえる(敵との距離は問わず、MPは消費しない)
- 回避カウンターが行なえない

守りに関する変化

- ひるまなくなる
- ピンチ状態や戦闘不能状態にならなくなる(最大HPと残りHPが1までしか減らず、即死効果が効かなくなる)
- ノクティスが攻撃をしていないときは、帝国軍の兵士や魔導アーマーの撃ってくる弾などを完全に防ぐ

※攻撃のデータはP.60～61を参照
※3……MPバースト状態のときか、ターゲットマークが表示されていないときのみ、マップシフトが行なえる

ファントムリンクで仲間とともに一斉攻撃

04-4『巨神の啓示』でのタイタンとのバトル以降(厳密にはバトルの途中から)は、「ファントムリンク」が行なえるようになる(同時に、アビリティコールのファントムソード系に下の表のアビリティが追加される)。ファントムリンクとは、ファントムソード召喚中にL1＋R1ボタンを押してくり出せる攻撃のこと。右記の性質を持っており、実行すると、ノクティスが仲間にファントムソードを貸し与えて、パーティ全員でいっせいに攻撃するのだ。

ファントムリンクが可能になった時点で習得できるようになるアビリティ

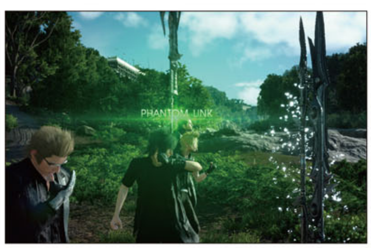
名前	効果	詳細
ファントムリンク(※1)	ファントムリンクが行なえる	P.98
ファントムリンクダメージアップ	ファントムリンクで与えるダメージ量が50%増える	P.98
ファントムリンク後MP消費なし	ファントムリンクを使うと同時に、消費MP0状態になる(持続時間60秒)	P.98
ファントムリンク後EXPアップ	ファントムリンクで敵にトドメを刺すと経験値が100手に入る	P.98
ファントムリンクでAP	ファントムリンクを使うとAPが1手に入る	P.98

※1……出現した時点で習得ずみになっている

ファントムリンクの性質

- 残りのファントムゲージをすべて消費し、実行後にファントムソード召喚が解除される
- 実行中はパーティ全員が無敵になる
- 持っているファントムソードの数が多いほど攻撃する回数が増える
- 障害物が邪魔で仲間がノクティスのまわりに集まれないときは発動できない
- ひるんでいるか、ピンチ、戦闘不能、混乱、トード、石化、ストップ状態のいずれかが発生している仲間がいるときは、ノクティスしか攻撃できない。その場合は無敵になるのもノクティスのみだが、一撃あたりの威力が上がる

※攻撃のデータはP.62を参照



⬅ファントムリンクは、ゲージがなくなる寸前に使うとおトク。



BATTLE SYSTEM
バトルシステム 17

召喚（六神召喚）

ノクティスは、啓示を受けた六神を、バトルで召喚獣として呼び出すことができる。召喚は制限が多く、いつでも行なえるわけではないが、絶大な威力を持つ召喚獣の攻撃は、とても頼りになるはずだ。

召喚が可能なときには「予兆」が起こる

召喚が可能になるのは、04-4『巨神の啓示』をクリアして巨神の証を入手したあと。召喚が行なえるときには、バトル中に召喚の「予兆」が起こって右の写真のような変化が発生する。そのあいだにL2ボタンを3秒間押しつづけていると、召喚を実行できるのだ（くわしい仕組みなどは下記参照）。呼び出した召喚獣の攻撃では、周辺に出現しているすべての敵に大ダメージを与えられる。

召喚と予兆について覚えておきたいこと

- バトル開始時に以下の確率で、そのバトルが「召喚が可能なバトル」になる
  - 基本の確率は25%
  - 召喚を実行しないまま敵を全滅させてバトルを終えるたびに、確率が「37.5%→50%→62.5%→75%→87.5%→100%」と上がっていく
  - 召喚を実行した直後の15分間は0%になり、そのあと25%にもどる
- 「召喚が可能なバトル」では、右下の条件を満たしていれば、各召喚獣の召喚の予兆が起こるかどうかが10秒ごとに判定される（予兆が起こる確率は召喚獣ごとに異なる）
- 場所ごと（またはバトルごと）に、予兆が起こらず呼び出せない召喚獣もいる
- 予兆の開始から15～75秒（ランダムで決定）が過ぎると、召喚を実行しなくても予兆が終了する

召喚獣の攻撃で与えるダメージ量の決まりかた（全召喚獣共通）

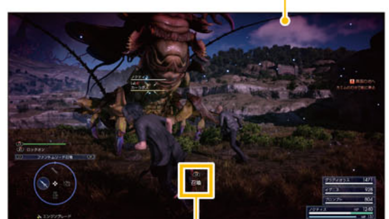
「ノクティスのレベル×200×乱数」のダメージを10回与える

乱数：およそ0.94～1.06（正確には「（240～271のいずれかの整数）÷256」）。

※1回あたりのダメージ量は9999を超えられる
※部位破壊は起こらない（部位の耐久力を減らすことはできる）
※試作重魔導アーマー「アンゲルス」には無効

召喚の予兆が起こっているあいだの変化

画面全体が赤っぽくなり、BGMが変化。そのあいだは、バトルエリアのすべての属性値（→P.159）が1.00に固定される。





画面中央下部にL2ボタンのマークが表示される。ただし、この表示はノクティスがひるんだりジャンプや攻撃などのアクションを行なったりするとその動作中は消え、L2ボタンを押していた時間も数え直しになる。また、表示が消えているあいだは、L2ボタンを押している時間がカウントされない。

予兆が起こる条件

全召喚獣に共通の条件

- 最後に召喚を実行してから15分以上が経過している
- そのバトルでまだ召喚を実行していない

召喚獣ごとの条件

- 召喚獣の証を持っている
- 召喚獣を呼び出せる場所にいる（またはその召喚獣を呼び出せるバトル中）
- 召喚獣ごとに決まった条件を満たしている
- ほかの召喚獣の召喚の予兆中ではない

※特定のバトルでは、これらの条件とは関係なく、特別な条件で予兆が起こったり召喚が実行されたりする

召喚獣リスト

リストの見かた



❶**召喚獣の名前**

❷**召喚に必要な証とその入手方法**

❸**召喚獣の外見**

❹**予兆が起こる条件と確率**……その召喚獣の召喚の予兆が起こる条件および、条件を満たしているときに予兆が起こる確率（10秒ごとに判定される）。予兆が起こらずその召喚獣を呼び出せないおもな場所やバトルも併記している（ただし、下記のバトルは、どの召喚獣も呼び出せないので省略している）

❺**使用する攻撃の名前と演出**

どの召喚獣も呼び出せない場所やバトル

場所

- 各地のトンネル内
- オルティシエ
- 封印の扉のダンジョン内

バトル

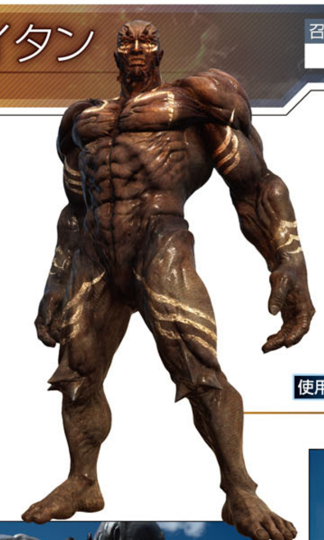
- トレーニングでのバトル
- 09-4『水神の啓示』でのリヴァイアサンとのバトル
- 10-2『王たるもの 軍師たるもの』でのモルボルとのバトル
- 14-2『王都決戦』でのイフリートとのバトル（※1）
- M092『火煙に巣食う巨鳥』でのズーとのバトル

※上記のほか、メインクエスト中やサブクエスト中の特別なバトルでは、どの召喚獣も呼び出せない場合が多い
※1……シヴァとバハムートにかぎり、特別な条件でのみ召喚可能（通常の条件では召喚できない）

タイタン

召喚に必要な証 巨神の証

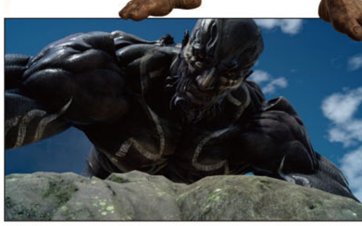
証の入手方法 04-4『巨神の啓示』をクリアする

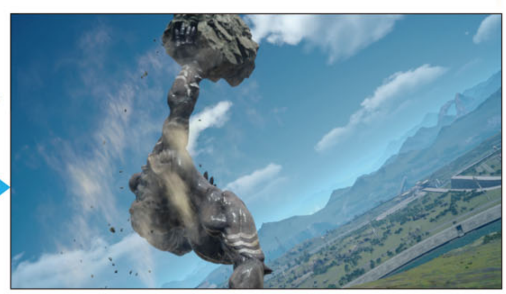


予兆が起こる条件と確率

条件 戦闘不能状態の仲間がいる
確率 戦闘不能状態の仲間が1人なら4%、2人なら12%、3人なら20%
呼び出せないおもな場所 洞窟内、屋内、リード地方とクレイン地方南部の海の近く

使用する攻撃 大地の怒り





ラムウ

召喚に必要な証：雷神の証

証の入手方法：05-2『雷神の啓示』で3つ目の石碑に触れる



予兆が起こる条件と確率

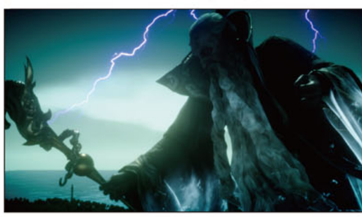
条件 時間が経過する

確率 バトル開始直後は1%。この確率(%)は、1秒経過するごとに0.01ずつ上がっていく

呼び出せないおもな場所 (とくになし)

※ 05-3『帝国への挑戦』で魔導エネルギー装置を壊すときのバトルでは、バトル開始から60秒が経過するか、魔導アーマーを1体倒すか、魔導エネルギー装置を破壊すると予兆が起こる(敵を全滅させると、召喚が強制的に実行される)

使用する攻撃 **裁きの雷**

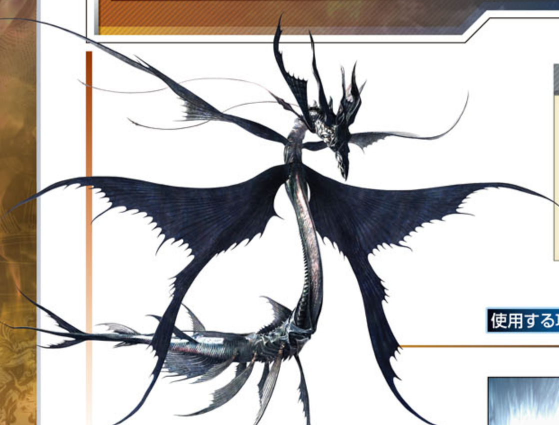




リヴァイアサン

召喚に必要な証：水神の証

証の入手方法：09-4『水神の啓示』をクリアする



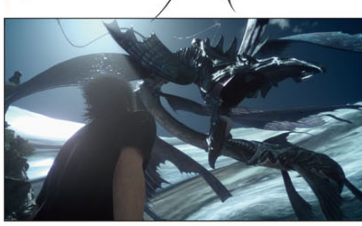
予兆が起こる条件と確率

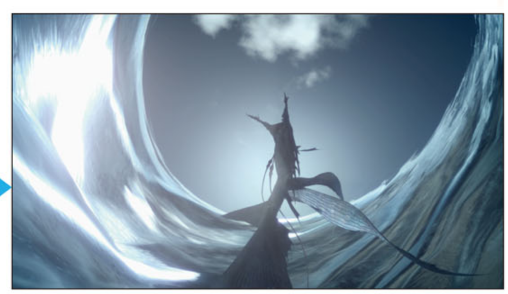
条件 ノクティスがピンチ状態になっている

確率 20%

呼び出せないおもな場所 ダンジョン内、屋内、リード地方の荒れ地、カーテスの大皿外縁部、レスタルムからメルダシオ協会本部へ向かう山道の周辺、ラバティオ火山とその入口付近

使用する攻撃 **大海嘯**





シヴァ

召喚に必要な証
氷神の証

証の入手方法 12-4『氷神の息吹』でアーデンに近づく

予兆が起こる条件と確率

条件 戦闘不能状態になっている仲間がいるか、ノクティスがピンチ状態になっているか、時間が経過する

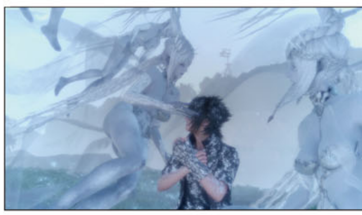
確率 A タイタンの半分の確率(→P.175)＋ B リヴァイアサン半分の確率(10%)＋ C 時間経過で上昇していく確率。 A は戦闘不能状態の仲間がいないとき、 B はノクティスがピンチ状態ではないときはゼロになる。 C はバトル開始直後はゼロで、1秒経過するごとに0.033ずつ上がっていく(15が上限)

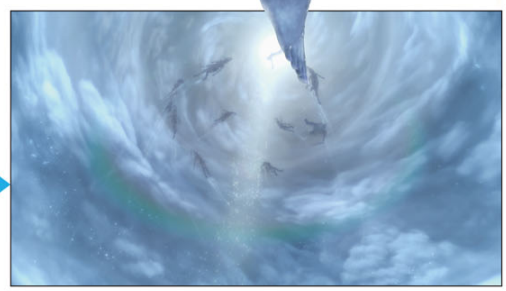
呼び出せないおもな場所 洞窟内や屋内

※ 14-2『王都決戦』でのイフリートとのバトルでは、バハムート召喚後に、イフリートの残りHPを9950以下にすると予兆が起こる

使用する攻撃 ダイアモンドダスト







バハムート

召喚に必要な証
剣神の証

証の入手方法 13-4『再会 そして奪還』でバハムートとの対話を終える



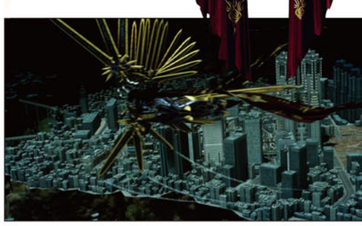
予兆が起こる条件と確率

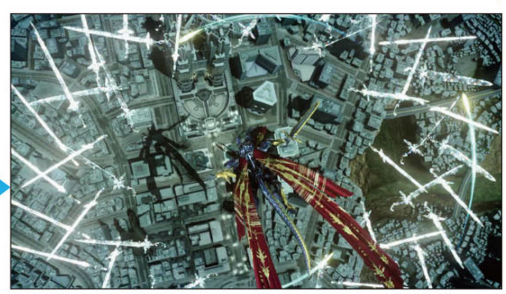
条件 14-2『王都決戦』でのイフリートとのバトルで、イフリートの残りHPをはじめて33166以下にする(イフリートの残りHPをゼロにすると、召喚が強制的に実行される)

確率 100%

※ 14-2『王都決戦』でのイフリートとのバトル以外では呼び出せない

使用する攻撃 アルテマソード







BATTLE SYSTEM

バトルシステム 18

ステータス効果

一部のアイテムやアビリティなどでは、パラメータが上がったり、特別な能力を得たり、姿が変化したりといった状態になる。それらの状態でもたらされる特別な効果を「ステータス効果」と呼ぶ。

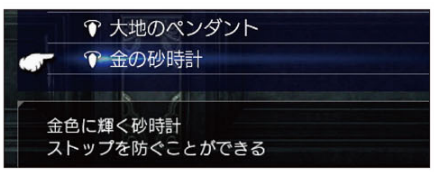
ステータス効果の発生はマークや外見で確認できる

ステータス効果には、有利な効果を持つものと、不利な効果を持つものがある。前者は確実に発生するが、後者の発生確率は下記のように決まるため、確実に発生するとはかぎらない。ステータス効果が発生しているかどうかは、名前やHPゲージの左に表示されるマークを見れば確認可能だ(一部のステータス効果は、対象の外見でも判別可能)。ちなみに、ゲーム中では、有利なものは「バフ」、不利なものは「ステータス異常」と呼ばれることもある。

不利なステータス効果が発生する確率の決まりかた

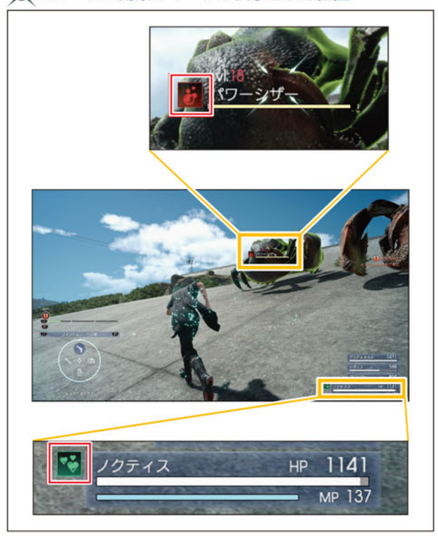
攻撃が持つ基本発生率
－対象の耐性の値(%)

※耐性が「無効」でないかぎり確実に発生させる攻撃もある



⬆ノクティスたちは、アクセサリーや料理効果で、特定のステータス異常を無効にできる。

ステータス効果のマークが表示される位置



※一部の例外をのぞき、有利なステータス効果のマークは緑色、不利なステータス効果のマークは赤色
※複数のステータス効果が発生しているときは、それらが1.5秒ごとに切りかわって表示される

発生したステータス効果は時間経過などで解除される

ステータス効果は、おもに下記の方法で解除される。多くのステータス効果は持続時間が過ぎれば自然に解除されるが、持続時間の長さは、何によって発生したかで異なるので注意。なお、ライブラ状態や混乱状態など一部の例外をのぞけば、ステータス効果はバトルが終わっても解除されない。

ステータス効果を解除するおもな方法

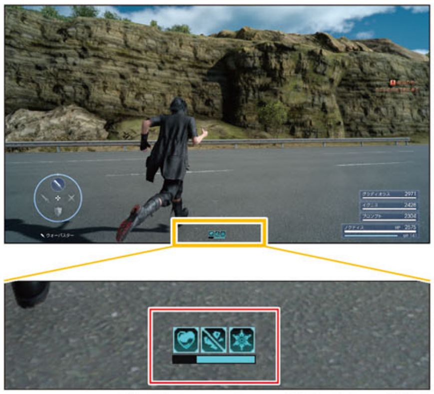
- 持続時間が過ぎる
- 特定のアイテムを使う
- 右の図の「正反対のステータス効果」を発生させる(効果レベル(右ページ参照)と関係なく、それまで発生していたほうが上書きされる)
- 戦闘不能状態になる
- 経験値を精算する(→P.117)
- 『ダメージシフト』を実行する(直前の攻撃で発生したもののみ解除可能)

正反対のステータス効果

攻撃力アップ	⟷	攻撃力ダウン
防御力アップ	⟷	防御力ダウン
魔力アップ	⟷	魔力ダウン
精神アップ	⟷	精神ダウン

食事をすると「料理効果」を得られる

キャンプでイグニスの料理を食べたり、レストランで食事をしたりすると、「料理効果」が発生する。料理効果はステータス効果と似ていて、パラメータが上がるなどの恩恵を得られるが、右記のように、一部の性質はステータス効果とは異なるのだ。



⬆料理効果のマークはこの位置に出現し、持続時間のゲージも表示される。持続時間が残り13秒になると、マークが点滅するという特徴も。



⬆キャンプの料理は無料だが、持っている食材を消費する。それと反対に、レストランの料理は食材を消費しないが、食べるには料金が必要。

料理効果がステータス効果と異なる点

- 敵に発生することはない
- パーティメンバー(ゲストメンバーも含む)全員が、同じ効果を同時に得る
- 効果のマークは水色で、基本的には画面中央下部に表示される(左の写真を参照)
- 持続時間が長い(下の表を参照)。イグニスの料理の場合は、『料理効果時間延長』などのアビリティを習得していると、効果の持続時間を延ばせる
- 下記の条件で解除される。これら以外の方法で解除されることはない

料理効果が解除される条件

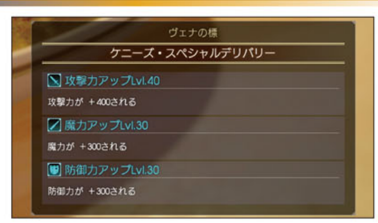
- 持続時間が過ぎる
- 新たな料理効果を得る(それまで発生していた効果が上書きされる)
- 経験値を精算する(→P.117)

料理効果の持続時間

料理効果の種類		持続時間
キャンプの料理効果	関連アビリティなし	約21分
	『料理効果時間延長』まで習得後	約38分
	『料理効果時間延長＋』まで習得後	約61分
	『料理効果時間延長＋＋』まで習得後	約83分
レストランの料理効果		約45分

「効果レベル」によってパラメータなどの変動量が変わる

一部のステータス効果や料理効果には、「効果レベル」というものがある。ステータス効果や料理効果でパラメータなどが増減する量は、たとえば「効果レベル1につき＋10」といった形で決まるのだ。料理効果の効果レベルは、食べるものを選ぶときなどに確認可能。ステータス効果の効果レベルは画面には表示されないが、仕組みは料理効果と同じだ。



⬅料理効果は、効果レベルとパラメータなどの増減量を一緒に見られる。

上級者のための ULTIMANIA COLUMN 同じステータス効果を重ねがけしようとすると?

ステータス効果が発生している相手には、同じステータス効果が発生せず、重ねがけで持続時間を延ばしたり効果を強めたりできない(部位破壊(防御)状態をのぞく)。ただし、効果レベルがあるステータス効果は、すでに発生しているものよりも効果レベルが高い場合のみ、上書きして発生させることが可能だ。

ステータス効果リスト

リストの見かた

【基本的にメインメニューの「アイコン説明」の順で掲載】

名前	効果	解除方法	
		時間経過	そのほか
❷ ❶ 攻撃力ダウン	❸ 力が下がる。力の低下量は、効果レベル1につき－10	○	❹ ステータス効果 攻撃力アップ
	発生させるもの ❺ 武器 カットラス［基本発生率25、カー100、90秒］		
	無効にするもの アクセ ❻ リボン 料理効果 耐性		

❶**ステータス効果の名前**

❷**マーク**……発生したときに表示されるマーク。

❸**効果**……ステータス効果の内容。誰に発生したかで効果が異なるものは ノクティスの場合 などで区切って示している（ 共通 は、誰に発生しても現れる効果を示す）。

❹**解除方法**……ステータス効果を解除する方法。すべてのステータス効果に共通する「戦闘不能状態になる」「経験値を精算する」「発生した直後に『ダメージシフト』を実行する」は省略している。各項目の意味は以下のとおり。

- **時間経過**…一定時間が過ぎることで解除されるかどうか。「○」は解除されることを、「×」は解除されないことを示す
- **そのほか**…上記以外の方法。マークの意味は右の表のとおり

❺**発生させるもの**……そのステータス効果を発生させるもの。敵の攻撃は省略している。基本発生率、パラメータなどの変化量、持続時間を［ ］内に併記しており（有利なステータス効果は基本発生率を、効果レベル（→P.179）がないものはパラメータなどの変化量を省略）、「確実に発生」は相手の耐性が「無効」でないかぎり確実に発生させることを示す。マークの意味は右上の表のとおり。

❻**無効にするもの**……そのステータス効果の発生を防ぐもの。ない場合は省略しており、「戦闘不能状態」の項目には即死効果を無効にするものを記載している。マークの意味は以下のとおり。

- アクセサリー …そのアクセサリーを装備する
- 衣装 …その衣装を装備する
- 料理効果 …その料理効果を得る

❹「解除方法」と❺「発生させるもの」のマークの意味

マーク	意味
アイテム	そのアイテムを使う。『トトモストロ』専用のアイテム（○○のグリダ）は省略している
武器	その武器による攻撃を当てる
コマンド	そのコマンドを使う。使用可能なキャラクターを併記している
アビリティ	そのアビリティを使う。使用可能なキャラクターを併記している
アクション	そのアクションを使う。使用可能なキャラクターを併記している
ステータス効果	そのステータス効果が自分に発生する
その他	上記以外

有利なステータス効果

名前	効果	解除方法	
		時間経過	そのほか
HP回復速度アップ	時間経過によるHPの回復速度が速くなる（最大HPの回復速度は変化しない）。回復速度の上昇量は、効果レベル1につき＋25%	○	――
	発生させるもの アイテム 強力回復剤［HPの回復速度＋750%、持続時間30秒］ 武器 アイスシールド（→P.212）［HPの回復速度＋200%、持続時間10秒］ コマンド **イグニス**：ギャザリング［HPの回復速度＋7525%、持続時間2.5秒］ アビリティ **イグニス**：隠しアイテム［HPの回復速度＋2475%、持続時間3秒］ アクション **チョコボ**：チョコサージ［HPの回復速度＋200%、持続時間60秒］		

名前	効果	解除方法 時間経過	解除方法 そのほか
攻撃力アップ	力が上がる。力の上昇量は、効果レベル1につき＋10	○	ステータス効果 攻撃力ダウン
	発生させるもの アイテム ハイパワーEX［力＋100、持続時間120秒］、筋力強化剤［力＋200、持続時間40秒］ 武器 フレイムシールド(→P.212)［力＋100、持続時間10秒］、ザイドリッツ(→P.212)［力＋300、持続時間3秒］ コマンド **イグニス**：ラウンドアサルト［力＋20、持続時間8秒］ アビリティ **全員**：マイティリカバー［力＋200、持続時間30秒］ アクション **ノクティス**：夜叉王の刀剣による構え(→P.33)［力＋100、持続時間10秒］、父王の剣による連続攻撃(→P.43)［力＋300、持続時間4秒］		
防御力アップ	体力が上がる。体力の上昇量は、効果レベル1につき＋10	○	ステータス効果 防御力ダウン
	発生させるもの アイテム タフネスVX［体力＋100、持続時間120秒］、肉体強化剤［体力＋200、持続時間40秒］ コマンド **イグニス**：ギャザリング(クリティカル版)［体力＋100、持続時間30秒］ アビリティ **全員**：プロテスリカバー［体力＋200、持続時間30秒］		
魔力アップ	魔力が上がる。魔力の上昇量は、効果レベル1につき＋10	○	ステータス効果 魔力ダウン
	発生させるもの アイテム テンションWX［魔力＋100、持続時間120秒］ 武器 ブラックプリンス(→P.212)［魔力＋100、持続時間10秒］		
精神アップ	精神が上がる。精神の上昇量は、効果レベル1につき＋10	○	ステータス効果 精神ダウン
	発生させるもの アイテム スピリッツZX［精神＋100、持続時間120秒］ アクション **チョコボ**：チョコサージ［精神＋80、持続時間60秒］		
バーン エンハンス	攻撃に炎属性が追加され、自分の攻撃の瞬間のみ相手の炎耐性が下がってダメージ倍率が上がる。倍率の変化量は、効果レベル1につき＋0.1	○	――
	発生させるもの コマンド **イグニス**：エンハンス［倍率＋0.7(※1)、持続時間60秒］		
フロスト エンハンス	攻撃に冷気属性が追加され、自分の攻撃の瞬間のみ相手の冷気耐性が下がってダメージ倍率が上がる。倍率の変化量は、効果レベル1につき＋0.1	○	――
	発生させるもの コマンド **イグニス**：エンハンス［倍率＋0.7(※1)、持続時間60秒］		
ライト エンハンス	攻撃に雷属性が追加され、自分の攻撃の瞬間のみ相手の雷耐性が下がってダメージ倍率が上がる。倍率の変化量は、効果レベル1につき＋0.1	○	――
	発生させるもの コマンド **イグニス**：エンハンス［倍率＋0.7(※1)、持続時間60秒］		
カーバンクルの加護	力と体力が300%上がる(メインメニューでの表示には反映されない)	×	その他 バトル終了
	発生させるもの その他 ルビーの光		
オート回避	◉ボタンを押さなくても回避や盾によるガードを行なえる(光耀の指輪選択時の『ホーリー』は自動的には行なわない)。回避の消費MPはつねに15になり(アビリティやアクセサリーの効果による軽減もできない)、ジャストガードはできなくなる	○	――
	発生させるもの アイテム 反応速度向上剤［持続時間20秒］		
消費MP0	あらゆるアクションの消費MPがゼロになる(ただし、MPを消費するアクションを、MPバースト状態のときに使用可能になったりはしない)	○	――
	発生させるもの アイテム 魔導ブースト剤［持続時間20秒］ アビリティ **ノクティス**：ファントムリンク後MP消費なし［持続時間60秒］		
集中	時間経過によるHPとMPの回復速度が速くなる。回復速度の変化量は、発生させたアクションごとに異なり、習得しているアビリティに応じて変化する	×	その他 集中状態を発生させているアクションをやめる
	発生させるもの 武器 慈王の盾(ガードモードになると発生) アクション **ノクティス**：カバー(→P.139)、ぶらさがり(→P.143)		
バーサク	敵にのみ発生。力が100%上がり、体力がゼロになる	○	――
	発生させるもの その他 敵のアクション、帝国基地の魔導フィールド(電波)		

※1……クリティカル版では「＋1.0」

ステータス効果リスト(つづき)

名前	効果	解除方法	
		時間経過	そのほか
クリティカル率アップ	クリティカル率が上がる(※1)。クリティカル率(%)の上昇量は、効果レベル1につき+10	○	その他 バトル終了
	発生させるもの 武器 サンダーシールド(→P.212)[クリティカル率(%)+100、持続時間10秒] コマンド **イグニス**:ラウンドアサルト[クリティカル率(%)+100、持続時間8秒] アビリティ **全員**:リベンジリカバー[クリティカル率(%)+200、持続時間30秒]		
コマンド強化	ノクティスの場合 コマンドゲージのたまる速さが50%上がる 仲間の場合 コマンドの使用時に、かならずクリティカル版が発動する。また、成長ゲージのたまる量が2倍になる(※2)	○	——
	発生させるもの その他 各キャラクターの好物を食べる(→P.10、64、72、80)[持続時間約64分]		
フェニックスの加護	時間経過によるHPとMPの回復速度が200%速くなる。HPとMPの回復速度を変化させるほかの要素と併用したときは、変化量が装備アイテムによるぶんと足し算される(→P.119)	○	その他 バトル終了
	発生させるもの アイテム フェニックスの尾[持続時間30秒]、メガフェニックス[持続時間30秒]		
一喝	力が50%上がる(メインメニューでの表示には反映されない)	×	——
	発生させるもの その他 04-3『いにしえの巨神』でのグラディオラスとのFace To Faceで「王家の人間だ」と答える、10-2『王たるもの 軍師たるもの』でのグラディオラスとのFace To Faceで「やめたい」と答える		
改心	体力が50%上がる(メインメニューでの表示には反映されない)	×	——
	発生させるもの その他 04-3『いにしえの巨神』でのグラディオラスとのFace To Faceで「ひとりの人間だ」と答える、10-2『王たるもの 軍師たるもの』でのグラディオラスとのFace To Faceで「続けたい」と答える		

※1……もともとクリティカルヒットしない攻撃をのぞく
※2……あと1回使えばレベルが上がる状態のときは、レベルが上がったあと、つぎのレベルで1回使ったぶんのゲージがたまる

不利なステータス効果

名前	効果	解除方法	
		時間経過	そのほか
ライブラ	敵にのみ発生。耐性が表示されるようになるなどの変化が起こる(→P.113)	○	その他 バトル終了
	発生させるもの アビリティ **イグニス**:アナライズ[基本発生率100、持続時間120秒] アクション **ノクティス**:ライブラ[持続時間∞]		
ピンチ	ノクティス、グラディオラス、イグニス、プロンプトにのみ発生。行動に大幅な制限を受け、最大HPが減りつづける(→P.106)	(※3)	コマンド **イグニス**:ギャザリング アビリティ **イグニス**:隠しアイテム アクション **全員**:仲間の救助 その他 HPを回復する、バトル終了
	発生させるもの その他 残りHPがゼロになる		
戦闘不能	共通 行動不能になる ノクティスの場合 8秒後にゲームオーバーになる	×	アイテム フェニックスの尾、メガフェニックス その他 ルビーの光、バトル終了
	発生させるもの 武器 デスペナルティ[基本発生率1] アクション **全員**:魔法の追加効果[基本発生率20]、**ノクティス**:デス(→P.63)、オルタナ(→P.63)		
	無効にするもの アクセサリー セーフティビット、リボン 料理効果 即死無効		

※3……ノクティスは「○」、仲間は「×」

名前	効果	解除方法	
		時間経過	そのほか
攻撃力ダウン	力が下がる。力の低下量は、効果レベル1につき−10	○	ステータス効果 攻撃力アップ
	発生させるもの 武器 カットラス[基本発生率25、力−100、90秒]		
	無効にするもの アクセサリー リボン 料理効果 耐性		
防御力ダウン	体力が下がる。体力の低下量は、効果レベル1につき−10	○	ステータス効果 防御力アップ
	発生させるもの 武器 ウォーバスター[基本発生率25、体力−100、持続時間90秒]、デルタダガー[基本発生率25、体力−100、持続時間90秒] コマンド **プロンプト**：ペネトレイト[基本発生率100、体力−100(※4)、持続時間20秒]		
	無効にするもの アクセサリー リボン 料理効果 耐性		
魔力ダウン	魔力が下がる。魔力の低下量は、効果レベル1につき−10	○	ステータス効果 魔力アップ
	発生させるもの その他 敵のアクション		
	無効にするもの アクセサリー リボン 料理効果 耐性		
精神ダウン	精神が下がる。精神の低下量は、効果レベル1につき−10	○	ステータス効果 精神アップ
	発生させるもの その他 敵のアクション		
	無効にするもの アクセサリー リボン 料理効果 耐性		
部位破壊(攻撃)	特定の部位を破壊された敵にのみ発生。力が下がる。力の低下量は敵の種類および破壊した部位ごとに異なる	×	――
	発生させるもの その他 部位破壊		
部位破壊(防御)	特定の部位を破壊された敵にのみ発生。体力と精神が下がる。体力と精神の低下量は敵の種類および破壊した部位ごとに異なり、複数の部位を破壊してこのステータス効果がくり返し発生した場合は、変化量が合計される	×	――
	発生させるもの その他 部位破壊		
毒	HPが時間経過で回復しなくなって、1秒間に最大値(減っていないときの値)の1.2%のペース(※5)で減りつづける(敵の場合は、減少するペースがそれぞれ異なる)。この効果でHPが減るのは残り1になるまで。また、ノクティスのみ、バトル中ではないときは10秒ごとにひるむ	○	アイテム 毒消し、万能薬
	発生させるもの 武器 アサシンダガー[基本発生率10、持続時間40秒]、カラミティアス[基本発生率10、持続時間40秒(※6)] アビリティ **イグニス**：シンクラッシュ[基本発生率100、持続時間60秒] アクション **ノクティス、プロンプト**：バイオブラストとバイオブラストbisのマシンナリィ専用攻撃[基本発生率100、持続時間60秒]、**全員**：魔法の追加効果[基本発生率100、持続時間60秒] その他 ジグナタス要塞のトラップ[確実に発生、持続時間5秒]		
	無効にするもの アクセサリー 星のペンダント、リボン 料理効果 毒無効、耐性		
猛毒	HPが時間経過で回復しなくなって、1秒間に最大値(減っていないときの値)の2.4%のペース(※5)で減りつづける(敵の場合は、減少するペースがそれぞれ異なる)。この効果でHPが減るのは残り1になるまで。星のペンダントなど、毒状態の発生を防ぐ効果では、猛毒状態の発生は防げない	○	――
	発生させるもの その他 ドロール洞窟の猛毒の水たまりに入る[持続時間5秒]		
	無効にするもの アクセサリー リボン 料理効果 耐性		
混乱	共通 自分の攻撃が敵だけでなく味方にも当たるようになる ノクティスの場合 移動する方向が左スティックの入力方向と逆になり、選択する武器を通常攻撃時にときどき勝手に切りかえるようになる。また、コマンドの追撃(→P.147)を発動できなくなる 仲間の場合 ふらふら動いてあまり行動しなくなる(敵の攻撃をかわさず、攻撃を行なうときはノクティスを狙う)。また、コマンドやリンクアタックを発動できず、ファントムリンクにも参加できなくなる(→P.173)	○	アイテム 気付け薬、万能薬 その他 バトル終了
	発生させるもの その他 敵のアクション		
	無効にするもの アクセサリー 虹のペンダント、リボン 料理効果 耐性		

※4……クリティカル版では「−150」
※5……バトル中ではないときは、1秒間に最大値(減っていないときの値)の0.2%のペース
※6……持続時間は相手との距離に応じて短くなる(→P.153)

ステータス効果リスト(つづき)

名前	効果	解除方法 時間経過	解除方法 そのほか
トード	カエルの姿に変わり、おとめのキッスまたは万能薬の使用と、移動する以外のアクションができなくなる(移動の速度はゆっくりになる。ノクティスはジャンプも可能)。また、ピンチ状態になっていても救助を受けられなくなる	○	アイテム おとめのキッス、万能薬 その他 バトル終了
	発生させるもの: その他 敵のアクション		
	無効にするもの: アクセサリー 月のペンダント、リボン 料理効果 トード無効、耐性		
石化	共通 受ける攻撃をすべて無効にするが、金の針または万能薬を使う以外のアクションができなくなり、HPとMPが時間経過で回復しなくなる。また、ピンチ状態になっていても救助を受けられなくなる ノクティスの場合 ファントムソード召喚が解除される	○	アイテム 金の針、万能薬 その他 バトル終了
	発生させるもの: その他 敵のアクション		
	無効にするもの: アクセサリー 大地のペンダント、リボン 料理効果 耐性		
ストップ	共通 すべてのアクションができなくなり、HPとMPが時間経過で回復しなくなる。また、ピンチ状態になっていても救助を受けられず、万能薬の対象にも選べなくなる ノクティスの場合 ファントムソード召喚が解除される 敵の場合 WEAK状態になる	○	その他 バトル終了
	発生させるもの: 武器 ヴィジランティ[基本発生率5、持続時間5秒] アビリティ **プロンプト**:閃光撃ち[基本発生率100、持続時間1秒] アクション **ノクティス**:武器が槍のときのプロンプトとのパリィリンクのひとつ(→P.50)[確実に発生、持続時間5秒] **全員**:魔法の追加効果[基本発生率100、持続時間5秒]		
	無効にするもの: アクセサリー 金の砂時計、リボン 料理効果 耐性		
燃焼	攻撃を食らったときに、炎属性のダメージを追加で受ける。ダメージ量の決まりかたは、巻きこんだ味方に対する魔法攻撃と同じで(→P.154)、魔法のPOWERはゼロ、攻撃の威力倍率は0.5と見なされる	○	その他 バトル終了
	発生させるもの: コマンド **イグニス**:賢者の炎[基本発生率100、持続時間10秒(※1)]、ライブラヴェント(※2)[基本発生率100、持続時間10秒]、 **プロンプト**:ブラスター[基本発生率100、持続時間10秒] アクション **全員**:炎属性のエレメント魔法[基本発生率100、持続時間10秒] その他 炎属性の属性値が2.01以上のときのダメージ(→P.159)[基本発生率100、持続時間10秒]、 魔導アーマーの足から漏れたオイルに引火したときの炎[基本発生率100、持続時間10秒]		
	無効にするもの: アクセサリー リボン 衣装 カジュアルスタイル、耐熱防護服 料理効果 耐性		
凍結	属性が冷気であること以外は燃焼状態と同じ	○	その他 バトル終了
	発生させるもの: コマンド **イグニス**:ライブラヴェント(※2)[基本発生率100、持続時間10秒] アクション **全員**:冷気属性のエレメント魔法[基本発生率100、持続時間10秒] その他 冷気属性の属性値が2.01以上のときのダメージ(→P.159)[基本発生率100、持続時間10秒]		
	無効にするもの: アクセサリー リボン 衣装 カジュアルスタイル 料理効果 耐性		
感電	属性が雷であること以外は燃焼状態と同じ	○	その他 バトル終了
	発生させるもの: コマンド **イグニス**:ライブラヴェント(※2)[基本発生率100、持続時間10秒] アビリティ **プロンプト**:シンクレイド[基本発生率100、持続時間3秒] アクション **全員**:雷属性のエレメント魔法[基本発生率100、持続時間10秒(※3)] その他 雷属性の属性値が2.01以上のときのダメージ(→P.159)[基本発生率100、持続時間10秒]		
	無効にするもの: アクセサリー リボン 衣装 カジュアルスタイル 料理効果 耐性		
執着	敵にのみ発生。その状態を発生させた相手だけを狙って攻撃するようになる	○	――
	発生させるもの: アイテム モーグリぬいぐるみ(右ページのコラムを参照) コマンド **プロンプト**:スターシェル[確実に発生、持続時間20秒] アクション **イグニス**:執着攻撃(→P.76)[基本発生率100、持続時間20秒]		

※1……クリティカル版では「20秒」
※2……攻撃が炎属性なら燃焼状態、冷気属性なら凍結状態、雷属性なら感電状態が発生する
※3……小さな稲妻(→P.167)では「1秒」

名前	効果	解除方法 時間経過	解除方法 そのほか
パラメータダウン	HPとMPが時間経過で回復しなくなり、力と体力が50%下がる（メインメニューでの表示には反映されない）	○	その他 バトル終了
	発生させるもの アクション **全員**：魔法の追加効果［基本発生率100、持続時間20秒］		
	無効にするもの アクセサリー リボン 料理効果 耐性		
シガイパラメータダウン	シガイにのみ発生。力と体力と精神が20%下がる	○	――
	発生させるもの コマンド **プロンプト**：スターシェル［確実に発生、持続時間20秒］		
灼熱	HPが時間経過で回復しなくなって、1秒間に最大値（減っていないときの値）の3.0%のペース（※4）で減りつづける（敵の場合は、減少するペースがそれぞれ異なる）。この効果によるHPの減少ペースは装備アイテムで炎耐性を上げるとそのぶん遅くすることが可能で（※5）、HPが減るのは残り1になるまで	○	――
	発生させるもの その他 カーテスの大皿で地面の炎に触れる［持続時間5秒］、ラバティオ火山で固まりかけた溶岩の上を進む［持続時間5秒］		
	無効にするもの アクセサリー リボン 料理効果 耐性		
デス	『デス』（→P.63）の効果を受けている途中の状態。敵にのみ発生。身体がしぼんでいること以外に効果はないが、しぼみ切ると消滅して倒される	○	その他 『デス』への耐性がもとにもどる
	発生させるもの アクション **ノクティス**：デス		

※4……バトル中ではないときは、1秒間に最大値（減っていないときの値）の0.2%のペース
※5……料理効果で炎耐性を上げても減少ペースは変わらない。また、バトル中ではないときは、装備アイテムで炎耐性を97～99%にしたときは減少ペースが半分になり、100%にしたときはHPが減らなくなる（96%以下では減少ペースは変わらない）

王家の知識 モーグリぬいぐるみで敵を執着状態にできる



CHAPTER 08以降で、レスタルムの展望台付近でイリスに話しかけると、モーグリぬいぐるみがもらえる。このアイテムは、R2ボタンでアイテムメニューを開いたあと、方向キーの左右を押して表示を切りかえれば選択して使用可能。使うと敵に執着状態を発生させてぬいぐるみに注意を引きつけ、ノクティスたちが安全に戦えるようになるので、うまく利用しよう。



⬅味方全員に効果があるメガポーションやラストエリクサーなどのアイテムを使うと、モーグリぬいぐるみのHPも一緒に回復することが可能。

モーグリぬいぐるみのデータ

要素	値
最大HP	5000
体力	250
精神	250

※属性への耐性はすべて0%（受けるダメージ量に影響しない）。ステータス異常はすべて無効

モーグリぬいぐるみの特徴

- バトル開始時の赤いオビが消えたあとから使用可能になる
- 使えるのは10回までだが、カエムの岬でイリスに話しかけて「モーグリの修理」を選ぶと、使用可能な回数を10回にもどせる
- 使うと地面に放り投げて、モーグリぬいぐるみの周囲（半径15mの範囲）にいる敵に、モーグリぬいぐるみに対する執着状態を発生させる（あとからその範囲に入ってきた敵にも、入ってきた時点で執着状態が発生する）。この効果は、執着耐性が「無効」の相手でないかぎり確実に効く
- モーグリぬいぐるみが出現しているあいだは、改めてモーグリぬいぐるみを使うことはできない
- 左下の表のデータを持ち、敵の攻撃を受けるとモーグリぬいぐるみのHPが減る
- 執着状態は、ノクティスがモーグリぬいぐるみを投げる動作をはじめてから約60秒が過ぎるか、モーグリぬいぐるみのHPがゼロになるか、バトルが終わると解除される
- 執着状態が解除されてから約6秒後にモーグリぬいぐるみが消え、そのさらに約2.3秒後から、モーグリぬいぐるみをふたたび使用可能になる

料理効果リスト

※⛺……キャンプの料理、🍴……レストランの料理

名前	効果と発生させる料理	
HPアップ	最大HPが上がる。最大HPの上昇量は、効果レベル1につき+50	
	+4000	⛺ラザーニャ・アル・フォルノ ⛺謹製ランガウィータ 🍴マーゴラザニア
	+3000	⛺王都流レアロースト
	+2000	⛺極上トラウトのカマ焼き ⛺王様のシチュー ⛺至高のサクサク鳥カツ ⛺デビルガーのオーク蒸し 🍴メルダシオ・ラグー
	+1500	⛺六々魚の刺身盛り ⛺祝宴のシーバスソテー ⛺あこがれの特盛カツライス ⛺ラバティオチキンライス ⛺絶対君主のあぶり串 🍴魚のヒュメ
	+1000	⛺ほっこりシフォンケーキ ⛺しっとりトマトケーキ ⛺ふわとろ親子丼 ⛺熱々厚切りステーキ ⛺王道パエリヤ ⛺すっきりオレンジケーキ ⛺びっくり海老クリームコロッケ ⛺風薫るテルパガレット ⛺珠玉の親子丼 ⛺回遊魚の串揚げ ⛺アルロシーバスの油かけ ⛺ベヒーモスモーク ⛺タイドグルーパーのカルパッチョ ⛺ミドガルズオルムの香味焼き 🍴ジャンボステーキ 🍴スパイシー串焼き 🍴ベヒーモスの燻しスネ 🍴フェティネ・デ・チェルニア
	+900	🍴白身魚のトマトソース煮込み
	+800	⛺天然トラウトのあぶり串 ⛺さくさくフライサンド ⛺ハンターのワイルド串焼き ⛺キノコ串の3種盛り合わせ ⛺グリーンスープカレー ⛺川と海の甘辛カニカレー 🍴バーベキューロティ
	+700	⛺ほくほくサーモンにぎり
	+600	⛺元祖レスタルムのカニ玉丼 ⛺満腹やわらか豆スープ ⛺まろやかミルクリゾット ⛺本格シーフードリゾット ⛺ネブラサーモンの照串焼き ⛺大ガマのデミグラスソース和え ⛺ゴージャスクイーンサンド ⛺牙と角の大物ミートパイ ⛺白身魚の辛味あんかけ 🍴海の幸リゾット 🍴マグナムテーブルバンズ
	+500	⛺開拓者のこってり串揚げ ⛺バタードバラマンディ ⛺天然バラマンディのグリル ⛺野菜たくさんカレー ⛺ゴロゴロ肉の虹色スープ ⛺クレイン地鶏のチキンライス ⛺骨付きトードステーキ ⛺メルダシオ特製ミートパイ ⛺若鶏のパエリヤ ⛺クエクエ豆のボールコロッケ ⛺特選ガルラステーキ ⛺カップヌードル(※1) 🍴ガーディナグラティネ 🍴イザニアパイ 🍴ディナープレート
	+400	⛺鶏のホワイトソース和え ⛺とろーりコク旨カニ玉 ⛺ベテラン猟師のシュニッツェル ⛺ハムサンド・メテオ盛 ⛺三つ星キノコリゾット ⛺新米ハンターの焼き飯 ⛺こんがり生地の目玉ガレット 🍴ギサールチップス 🍴チョコボクラブサンド 🍴デブチョコボバーガー 🍴ナッツソース焼き鳥 🍴からあげ鶏
	+300	⛺大粒豆の旅立ちスープ ⛺やみつきポテトフライ ⛺王都下町の小龍包 ⛺簡単缶詰サンド ⛺カニ味噌入り小龍包 ⛺カップヌードル(※2) 🍴ケニーズ・ポテト 🍴ベリナーズポテト
	+250	⛺ヘルシーカツのトマトソース添え ⛺特製熟成肉の濃厚シチュー ⛺ペッパーチキンライス 🍴チキンライス
	+200	⛺荒野のハンター流串焼き ⛺湯煮魚の油かけ ⛺肉厚カツサンド ⛺ピリ辛骨付きステーキ ⛺豪快ハムトースト ⛺シジラガザミの旨辛漬け 🍴ジャンバラヤ 🍴ハンマーヘッドサンド 🍴テーブルバンズ
	+150	⛺野菜たっぷりシチュー
	+100	⛺メンチ寿司 ⛺ササミとハムのサンドウィッチ ⛺天然トレバリーのグリル ⛺冷えた缶詰
	+50	⛺ほかほか備蓄米にぎり 🍴チリコンカン

※1……083『極上を求めて -最上級の肉-』、084『極上を求めて -最大級の卵-』、085『極上を求めて -最高級の海老-』のいずれかをクリアしたあと
※2……083『極上を求めて -最上級の肉-』、084『極上を求めて -最大級の卵-』、085『極上を求めて -最高級の海老-』のいずれかをクリアする前

名前	効果と発生させる料理	
HP回復速度アップ	時間経過による残りHPの回復速度が速くなる(最大HPの回復速度は変化しない)。回復速度の上昇量は、効果レベル1につき+25%	
	+200%	謹製ランガウィータ
	+150%	黄金テールスープ
	+125%	高級鰭の琥珀スープ
	+100%	クリーミービスク スープ&パン
	+75%	コンソメテールスープ 三つ星キノコリゾット まろやかミルクリゾット レスタルム風モツ煮込み モツの煮込み
	+50%	大玉トマトの卵炒め 満腹やわらか豆スープ 硬肝の地獄煮つけ びっくり海老クリームコロッケ マグナムテーブルバンズ
	+25%	ペッパーチキンライス クレイン地鶏のチキンライス 本格シーフードリゾット ジャンバラヤ 海の幸リゾット チキンライス
攻撃力アップ	力が上がる。力の上昇量は、効果レベル1につき+10	
	+600	謹製ランガウィータ
	+500	タイドグルーパーの素揚げ
	+400	ベヒーモスモーク 王都流レアロースト 王様のシチュー ケニーズ・スペシャルデリバリー ケニーズ・スペシャルサーモン メルダシオ・ラグー ベヒーモスの燻しスネ
	+350	ミドガルズオルムの香味焼き 極上トラウトのカマ焼き スパイシー串焼き
	+300	タイドグルーパーのカルパッチョ ラバティオチキンライス 絶対君主のあぶり串 フェティネ・デ・チェルニア
	+250	あこがれの特盛カツライス
	+200	具だくさんキノコシチュー ハンターのワイルド串焼き 白身魚の辛味あんかけ びっくり海老クリームコロッケ アルロシーバスの油かけ 高級鰭の琥珀スープ バーベキューロティ
	+160	さくさくフライサンド 牙と角の大物ミートパイ クリーミービスク グリーンスープカレー 白身魚のトマトソース煮込み
	+150	メルダシオ特製ミートパイ ネブラサーモンの照串焼き 大ガマのデミグラスソース和え 天然トラウトのあぶり串 若鶏のパエリヤ ケニーズ・デリバリー キノコ串の3種盛り合わせ 王道パエリヤ ジャンバラヤ ケニーズ・サーモン スープ&パン イザニアパイ
	+120	ベテラン猟師のシュニッツェル 骨付きトードステーキ 本格シーフードリゾット ほくほくサーモンにぎり こんがり生地の目玉ガレット ゴージャスクイーンサンド 川と海の甘辛カニカレー 海の幸リゾット テーブルバンズ こっくりスープ ナッツソース焼き鳥 からあげ鶏
	+100	大玉トマトの卵炒め コンソメテールスープ とろーりコク旨カニ玉 元祖レスタルムのカニ玉丼 バタードバラマンディ 王都下町の小籠包 簡単缶詰サンド ゴロゴロ肉の虹色スープ クレイン地鶏のチキンライス 新米ハンターの焼き飯 大振り二枚貝の酒蒸し カニ味噌入り小籠包 シジラガザミの旨辛漬け 六々魚の刺身盛り こんがりチーズピザ
	+80	肉厚カツサンド 特製熟成肉の濃厚シチュー 豪快ハムトースト 鶏のホワイトソース和え ペッパーチキンライス 天然バラマンディのグリル 野菜たくさんカレー カップヌードル(※1) ハンマーヘッドサンド チョコボクラブサンド チキンライス
	+70	天然トレバリーのグリル
	+60	湯煮魚の油かけ ヘルシーカツのトマトソース添え
	+50	メンチ寿司 ピリ辛骨付きステーキ
	+40	大粒豆の旅立ちスープ 荒野のハンター流串焼き
	+30	ふわとろ卵のせトースト カップヌードル(※2) 冷えた缶詰
	+20	野菜たっぷりシチュー チリコンカン
	+10	直火焼きトースト

料理効果リスト(つづき)

名前	効果と発生させる料理		
防御力アップ	体力が上がる。体力の上昇量は、効果レベル1につき+10		
		+300	ケニーズ・スペシャルデリバリー ケニーズ・スペシャルサーモン
		+250	すっきりオレンジケーキ
		+200	ほっこりシフォンケーキ しっとりトマトケーキ ケニーズ・デリバリー ケニーズ・サーモン
魔力アップ	魔力が上がる。魔力の上昇量は、効果レベル1につき+10		
		+300	硬肝の地獄煮つけ ケニーズ・スペシャルデリバリー ケニーズ・スペシャルサーモン
		+200	レスタルム風モツ煮込み 具だくさんキノコシチュー カニ味噌入り小籠包 白身魚の辛味あんかけ モツの煮込み
		+160	牙と角の大物ミートパイ
		+150	メルダシオ特製ミートパイ ネブラサーモンの照串焼き アルロシーバスの油かけ イザニアパイ
		+120	風薫るテルパガレット
		+100	とろーりコク旨カニ玉 元祖レスタルムのカニ玉丼 王都下町の小籠包 骨付きトードステーキ テーブルバンズ
		+80	天然バラマンディのグリル
		+50	湯煮魚の油かけ
精神アップ	精神が上がる。精神の上昇量は、効果レベル1につき+10		
		+400	すっきりオレンジケーキ 風薫るテルパガレット
		+300	しっとりトマトケーキ
		+200	ほっこりシフォンケーキ こっくりスープ
炎耐性アップ	炎耐性が上がる。耐性(%)の上昇量は、効果レベル1につき+10		
		+90	グリーンスムージー
		+70	シジラガザミの旨辛漬け グリーンスープカレー こっくりスープ
		+50	野菜たくさんカレー 川と海の甘辛カニカレー 極上トラウトのカマ焼き からあげ鶏
冷気耐性アップ	冷気耐性が上がる。耐性(%)の上昇量は、効果レベル1につき+10		
		+90	グリーンスムージー
		+50	祝宴のシーバスソテー 魚のヒュメ
雷耐性アップ	雷耐性が上がる。耐性(%)の上昇量は、効果レベル1につき+10		
		+90	グリーンスムージー
毒無効	毒状態の発生を防ぐ		
	鶏のホワイトソース和え 三つ星キノコリゾット ゴロゴロ肉の虹色スープ 新米ハンターの焼き飯		六々魚の刺身盛り こんがりチーズピザ ジェッティーズ 白身魚のトマトソース煮込み
トード無効	トード状態の発生を防ぐ		
	まろやかミルクリゾット 大ガマのデミグラスソース和え 天然トラウトのあぶり串 スパイシートード		祝宴のシーバスソテー ジェッティーズ チョコボクラブサンド 魚のヒュメ
即死無効	即死効果の発生を防ぐ		
	タイドグルーパーのカルパッチョ		フェティネ・デ・チェルニア
耐性	ステータス異常の発生を防ぐ		
	クエクエ豆のボールコロッケ キノコ串の3種盛り合わせ		カーネルバラマンディのグリル 絶対君主のあぶり串
属性ガード	炎、冷気、雷属性の耐性(%)を100にする(メインメニューでの表示には反映されない)		
	カーネルバラマンディのグリル ラザーニャ・アル・フォルノ デビルガーのオーク蒸し		蟹の岩塩蒸し マーゴラザニア
コマンドブースト	コマンドゲージのたまる速さが100%上がる		
	満腹やわらか豆スープ		大振り二枚貝の酒蒸し

名前	効果と発生させる料理
発見力	敵を倒したときと部位を破壊したときにアイテムが手に入る確率が上がる。確率の上がりかたは、効果レベル5なら1.5倍、効果レベル10なら2.0倍 2.0倍 珠玉の親子丼 / 1.5倍 ふわとろ親子丼
スタミナ∞	スタミナが減らなくなる 特選ガルラステーキ / こんがりチーズピザ 熱々厚切りステーキ / ジャンボステーキ 王道パエリヤ / ベヒーモスの燻しスネ ベヒーモスモーク
獲得経験値アップ	手に入る経験値の量が増える(→P.117)。経験値の増加量は、効果レベル1につき+10% +100% ラザーニャ・アル・フォルノ、マーゴラザニア / +40% 珠玉の親子丼 / +30% ふわとろ親子丼 +50% ハムサンド・メテオ盛、デブチョコボバーガー / +20% ササミとハムのサンドウィッチ、カップヌードル(※1)
レベル差ボーナス	自分のレベルが相手のレベルよりも低い場合のみ、レベルの差1につき与えるダメージ量が2%増える スパイシートード / スパイシー串焼き ミドガルズオルムの香味焼き
背水の陣	最大HPが90%下がるが、力と魔力が500上がる 具だくさんキノコシチュー
マスターマジック	力がゼロになるが、魔力が500上がる おもいでのお菓子 / ウルワート・オペラ
戦闘鬼	魔力がゼロになるが、力が500上がる 伝説印の香草焼き
クリティカル率アップ	クリティカル率が上がる(※2)。クリティカル率(%)の上昇量は、効果レベル1につき+10 +80 至高のサクサク鳥カツ / +30 開拓者のこってり串揚げ +50 回遊魚の串揚げ
心眼	すべての攻撃(※2)が、かならずクリティカルヒットするようになる こだわり素材のキノコシチュー / 黄金テールスープ
好調	力、魔力、HPの回復速度が50%上がり、手に入る経験値の量が10%増える ガーディナグラチィネ
絶好調	力と魔力が75%、HPの回復速度が100%上がり、手に入る経験値の量が50%増える 父王たちのご馳走カナッペ / 贅沢キャビアのカナッペ

※1……083『極上を求めて -最上級の肉-』、084『極上を求めて -最大級の卵-』、085『極上を求めて -最高級の海老-』のいずれかをクリアしたあと
※2……もともとクリティカルヒットしない攻撃をのぞく

上級者のための ULTIMANIA COLUMN 複数の効果でパラメータが増減するときの計算順は?

ステータス効果や料理効果には、パラメータを増減させるものがいくつもある。それらの複数が同時に発生してパラメータが変化するときは、右の図の順に計算が行なわれるのだ。好調と絶好調以外の料理効果による増減は、攻撃力アップ状態などよりもあとになるため、たとえば筋力強化剤による攻撃力アップ状態(力+200)とウルワート・オペラによるマスターマジックの料理効果(力がゼロになる)が同時に発生すると、「力が200上がったあとゼロになる」という流れになり、力は200ではなくゼロになる(メインメニューでは200と表示される)。

ステータス効果や料理効果でパラメータが増減する順番

- カーバンクルの加護 ●バーサク ●一喝 ●改心
- 部位破壊(攻撃) ●部位破壊(防御)
- シガイパラメータダウン ●好調 ●絶好調

※これらによる変化量が合計される

↓

- 攻撃力アップ ●防御力アップ ●魔力アップ ●精神アップ
- 攻撃力ダウン ●防御力ダウン ●魔力ダウン ●精神ダウン

↓

- 好調と絶好調以外の料理効果

↓

- パラメータダウン

バトルシステム EX

バトルアドバイス

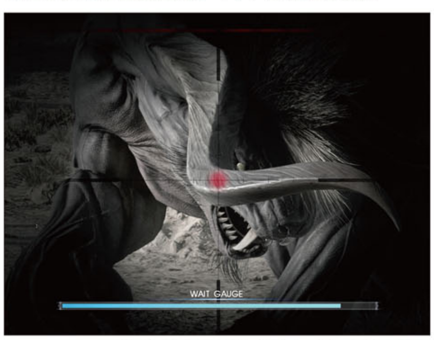
本章の最後では、ここまでの解説を踏まえた戦いかたをアドバイスする。これらの知識やテクニックを覚えてバトルに活かそう。

アドバイス 1 アクションが苦手なら難易度を「イージー」に

難易度が「イージー」だと、バトルがとても簡単になり、ノクティスが戦闘不能状態になっても『ルビーの光』が発動して復活するおかげで、ゲームオーバーにならなくてすむ(特定のバトルをのぞく／→P.110)。バトルが難しいと感じるなら、難易度を「イージー」にしてみよう。カーバンクルの加護状態が発生すれば力と体力が4倍になるため、いったんわざと戦闘不能状態になって『ルビーの光』を発動させるのも手だ。なお、難易度を「イージー」にすると、14-2『王都決戦』でのイフリートとのバトルで「選ばれし王」のトロフィーを手に入れたり、実績を解除したりできないが、デメリットはそれだけなので、ほかの場面では気にしなくていい。

アドバイス 2 ウェイトモードを利用してじっくりと狙いを定める

ウェイトモードは、狙う敵や狙う部位をゆっくり選ぶために活用するのがオススメ。時間が止まっているあいだなら、HPが残りわずかな相手や、破壊したい部位を狙いやすいはずだ。そのほか、アビリティ『追い打ちシフトブレイク』でシフトブレイクを強化したり、戦いやすくなるように『ライブラ』を使ったりするのも効果的(アドバイス3を参照)。



↑ケルベロスのスナイプモード(→P.136)は、ウェイトモードでは時間を止めたまま狙いを定められるので、実用性が大幅に上がる。

アドバイス 3 敵をライブラ状態にしてダメージ量をアップ

敵をライブラ状態にすると、属性や武器それぞれに対する敵の耐性が高いか低いかを確認できる。さらに、アビリティ『ライブラで弱点属性ダメージアップ』『ライブラ数でダメージアップ』を覚えていれば、敵をライブラ状態にするだけでダメージを増やすことが可能だ。これらのアビリティはウェイトモードでなくても効果があり、イグニスの『アナライズ』とともに習得すると活用しやすい。

アドバイス 4 HPを回復したいときはアイテムと魔法を使いわける

HPを急いで回復したいときは、アイテムを使うのがベスト。それぞれのアイテムは、おもに下の表の状況で使おう。なお、ピンチ状態ではない場合の最大HPの回復は、「回復」の追加効果をつけた魔法(→P.194)で行なったほうがいい。なぜなら、たとえば購入価格が50 GILのポーションを2個投入して作った魔法と、購入価格が400 GILのエリクサーをくらべると、最大HPの回復量はほぼ同じで、魔法を使ったほうが安上がりですむからだ。

回復用のおもなアイテムを使うといいタイミング

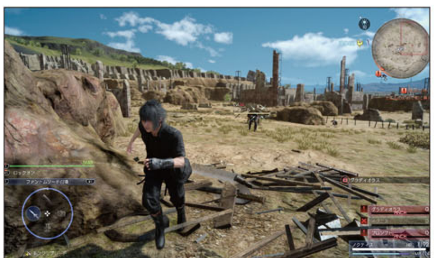
アイテム	使うといいタイミング
ポーション	最大HPがあまり減っておらず、残りHPが最大値(減っていないときの値)の半分程度まで減っているとき
ハイポーション	最大HPがあまり減っておらず、残りHPがゼロになる寸前かピンチ状態のとき
エリクサー	ピンチ状態で、最大HPが半分程度減っているとき
ハイエリクサー	ピンチ状態で、最大HPがゼロになる寸前



↑ポーションとハイポーションは、回復用としても魔法の素材用としても役立つので、大量に買っておこう。

アドバイス 5 バトルエリアから出て味方を復活させよう

敵に与えたダメージは、ノクティスがバトルエリアから出てもそのまま残る。一方、味方のピンチ状態と戦闘不能状態はバトルが終われば解除されるため、いったんバトルエリアから出るだけで、力尽きた味方をまとめて復活させることが可能(コマンドゲージはゼロにもどる)。味方がピンチ状態や戦闘不能状態ではコマンドやリンクアタックを発動できないので、それらを多用したい場合にとくに有効だ。なお、ノクティスがバトルエリア外にいるあいだは、敵のHPが回復していく。外に出たら、すぐにバトルエリアへもどるのを忘れないように。



⬆複数の仲間がピンチ状態や戦闘不能状態になったら、いったんバトルエリアから出る。



⬆仲間が全員復活。敵のHPを回復させないように、すぐさまバトルエリアにもどろう。

アドバイス 6 毒状態を利用して敵のHPを減らす

毒状態は、耐性が「無効」の敵がかなり少ない。ひとたび発生させればHPを自動的に減らしていけるので、敵を倒すさいに重宝するのだ。イグニスにアサシンダガー、プロンプトにカラミティアスとバイオブラスト(またはバイオブラストBis)を装備させ、イグニスにはアビリティ『シンクラッシュ』を習得させておくと、攻撃時に敵に毒状態を発生させてくれるので、ぜひ活用しよう。ノクティスの攻撃で毒状態を発生させたい場合も、アサシンダガーかカラミティアスを利用するのがお手軽だ。

アドバイス 7 リザルトで経験値のボーナスを多く得るためのコツ

リザルトの評価を高くすれば、バトル終了時にボーナスの経験値が手に入る(➡P.108)。その量を増やすには、評価が1段階上がるごとに＋10%のボーナスを得られる「TIME」と「OFFENSE」を重視し、急いで敵を全滅させよう(それらが両方とも「S」ならボーナスの量は＋80%)。「TECHNIQUE」の評価も高いに越したことはないが、この評価が1段階上がるごとに得られるボーナスの量は＋5%。バックアタックやパリィを出そうとして時間をかけた結果、「TIME」の評価が下がってしまっては逆効果なので、敵をすばやく倒すことを優先するといい。

アドバイス 8 連続攻撃はやみくもに行なわない

敵に通常攻撃を当てても、強めの野獣やシガイはなかなかひるまない。そのため、調子に乗って連続攻撃をしていると、敵の攻撃を受けてしまいがちだ。通常攻撃で戦うなら、「敵の攻撃を回避か盾によるガードで防ぐ➡その直後に2～3発だけ通常攻撃を行なう」という手順をくり返すのが比較的安全。なお、攻撃するときに相手の背後にまわれば、バックアタックになったりバックアタックリンクが発動したりして、与えるダメージ量を増やせる。



⬆出現している敵の数が多いときは、自分が攻撃している相手以外の敵の動きにも気をくばり、攻撃を受けないように注意したい。

アドバイス 9 コマンドの無敵時間を利用する

コマンドは、攻撃、回復、補助などの手段としてふつうに利用する以外に、無敵になるために使っても役に立つ。たとえば、敵の危険な攻撃を受けそうになった場合にコマンドを使えば、無敵時間で安全にしのぐことが可能だ。また、マップシフトとシフトブレイクをくり返す戦法で(➡P.192)、ぶらさがりによってスタミナが尽きたときに使用し、スタミナを回復する時間をかせぐ手もある。

INDEX

アドバイス 10 シフトブレイクを効果的に使って戦う

シフトブレイクは動作をはじめたときからノクティスが無敵になるほか、当てやすいうえに威力が高いので、とても便利。この攻撃をより効果的に使うために、以下のことを心がけておこう。

武器は基本的に大剣を使う

大剣は攻撃力が高く、武器のダメージ倍率(→P.154)が1.6倍で、与えるダメージ量が多い。大剣の通常攻撃は動作が遅くて敵に当てにくいが、シフトブレイクの当てやすさはほかの武器とそれほど変わらないので、相手の大剣耐性がとても高い場合以外は、シフトブレイク時は大剣を選択するといい。

大きく離れてシフトブレイクでバトル開始

シフトブレイクは、ロックオンしていれば、バトル中ではないときでも実行できる。そこで、敵をロックオンしたらバトルエリアから出て、ロックオン中のターゲットマークが消えないギリギリまで離れてからシフトブレイクを行なってみよう。そうすると、バトル開始と同時に、ダメージの倍率が5倍前後のシフトブレイクを当てられる。



⬆これ以上離れると、ロックオンが強制的に解除されてしまう。見極めが難しければ、少し近めからシフトブレイクを実行してもいい。



⬅うまくいけば、最初のシフトブレイクでいきなり大ダメージを与えることができる。

シフトブレイクでダウンを狙う

遠くから敵にシフトブレイクを当てると、大ダメージを与えるだけでなく、大半の相手を短いあいだだけダウンさせられる。アビリティ『フェイタルアタック』を習得しておけば、ダウンしてWEAK状態になった敵に対してグラディオラスたち3人が強力な攻撃をくり出すため、より効果的だ。

マップシフトとシフトブレイクをくり返す

ノクティスは、シフト中は無敵になる。マップシフトとシフトブレイクをくり返していると、そのあいだのほとんどの時間は無敵なので、ダメージを受ける心配は極めて小さい。シフトブレイクは実行時にMPを30消費するが、マップシフトによってMPが全回復するおかげで、いくらでもくり返すことが可能だ。この戦法をうまく行なうためのポイントは以下のとおり。なお、マップシフト後には、ノクティスが壁などにぶらさがる場合が多い。ぶらさがりでスタミナが尽きないように、スタミナ∞の効果が得られる料理(→P.195)や、スタミナが減らなくなるルシス王の礼服を利用すれば万全だ。

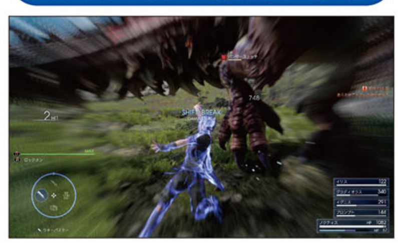
この戦法をうまく行なうためのポイント

**シフトブレイク中に
マップシフトのマークが見えている場合**



シフトブレイク時に△ボタンを押しっぱなしにしておくと、シフトブレイクからマップシフトへ最速で移行できる。ただし、攻撃の瞬間は無敵ではないので、シフトブレイクの無敵時間からマップシフトの無敵時間へと直接つながるわけではない。

**シフトブレイク中に
マップシフトのマークが見えていない場合**



シフトブレイクを当てた直後に、すかさず正面シフトを1〜3回ほど行なって敵から離れよう。安全な距離をとったら、カメラを動かしたり走ったりして、マップシフトのマークが見えるようにする。あとは、またマップシフトからくり返せばOK。

アドバイス 11 パリィによる反撃を積極的に狙う

パリィは、成功しさえすれば、一方的に大ダメージを与えていける優秀な攻撃。確実に成功させる自信があるなら、ガードモードで敵の攻撃を待ち、パリィで反撃していく戦法はとても有効だ。敵の攻撃を待つあいだ、パリィ可能な攻撃以外を回避したときにMPを消費しすぎるのを避けるには、アビリティ『ガードMP消費ダウン』『ガードMP消費ダウン+』を習得したり、ガード時の消費MPが3の盾を使ったりするといい。なお、バトルの難易度が「イージー」の場合は、パリィがとても簡単になる(→P.145)。

アドバイス 12 敵の目立つ部位は狙って破壊しよう

敵の特定の部位を破壊すると、相手の攻撃能力や防御能力を下げたり、アイテムを手に入れたりできる。大きなツノや魔導アーマーの武装など、敵の身体の目立つ部位はたいてい破壊可能なので、その部位を攻撃してみよう。部位破壊を狙うときの攻撃は、長距離からのシフトブレイクがシンプルながら有効。また、ウェイトモード中にケルベロスのスナイプモードで狙撃するのも、非常に効果的だ。

アドバイス 13 魔法を上手に使うには?

魔法は味方を巻きこんでしまうが、味方に与えるダメージ量はあまり多くない。ノクティスの魔力や魔法のPOWERがケタはずれに高いのでなければ、味方を巻きこむことをあまり気にせずに使っても大丈夫だ。巻きこむのを避けたい場合は、バトル開始から間もなく(敵味方が入り乱れる前)に、少し離れた位置から使おう。なお、魔法で与えるダメージ量を増やすには、以下のような方法がある。

魔法で与えるダメージ量を増やすおもな方法

方法	解説
ノクティスが使う	ノクティスはパーティメンバーのなかで魔力が飛び抜けて高く、魔法を使うのに向いている
魔力を上げる	魔力が上がる武器、アクセサリー、衣装を装備し、料理も魔力が上がるものを食べておく
魔法のPOWERを上げる	魔法の威力が上がる。また、POWERを100以上にして、リチャージが終わるたびに魔法を使えば、バトルエリアの属性値が上がっていき、つぎに使う同じ属性の魔法で与えるダメージ量が増える
イグニスの『エンハンス』を使う	ノクティスの攻撃の瞬間のみ、属性への相手の耐性が下がるので、魔法で与えるダメージ量も増える

アドバイス 14 アイテムを売ってギルをかせぐ

各地のレストランで受けられる討伐依頼と、レスタルムのビブから依頼されるサブクエストをこなしていれば、ギルに困ることはまずない。もし、それでも不足だったら、不要なアイテムを売り払うといい。トレジャーは、コレクションするつもりがないなら、魔法の精製(→P.99、194)や武器の改造(→P.202~214)に使うもの以外は、すべて売却してOK。ギルかせぎのためにアイテムを手に入れたい場合は、下の表のものを集めるのが効率的だ。

ギルかせぎに向いているアイテム

名前	入手方法の詳細/拾える場所	売却価格(GIL)
▼敵から入手		
シールドスパイク	バレッテの部位(全身)を破壊する(※1)	1200
捻じれた螺旋角	バイコーンの部位(ツノ)を破壊する(※1)	1300
▼トレジャースポットで拾って入手		
帝国勲一等名誉勲章	オールド・レスタ周辺(→P.640)	2500
デルタダガー	ラバティオ火山周辺(→P.668)	2500
対弾スーツ	レストストップ・テルパ周辺(→P.614)	2500
強靭な鞭髭	セクルム峠周辺(→P.602)	3400
チョバムアーマー	ウェナス川上流(→P.655)	4000
▼トレジャースポットで拾って入手(エンディング後のみ)		
チョバムアーマー	トーレンズ基地周辺(→P.638)	4000
アイアンデューク	ハンマーヘッド周辺(→P.542)	5000
黒のチョーカー	カーテスの大皿周辺(北東部)(→P.580)	5000
ダイヤの腕輪	レストストップ・テルパ周辺(→P.614)	5000
ドミネーター	コルニクス鉱油アルスト支店周辺(→P.576)	6000
オーガニクス	ガーディナ渡船場周辺(→P.553)	6000
ドラグーンランス	カーテスの大皿周辺(西部)(→P.594)	6000
ハイパーマグナム	オールド・レスタ周辺(→P.640)	6000
ウィザードシールド	ラバティオ火山周辺(→P.668)	6000
▼そのほかの方法で入手		
ウルワートベリー	カエムの岬の畑で栽培したカエムキャロット2本と交換する	2000
セルナキャビア	『トトモストロ』でガビアノメダル24万枚と交換する	50000
マメット・ヴェキソス	オルティシエの『ジャスティス モンスターズ ファイブ』(10000GILの台)で宝箱を99個集める	500000

※1……入手確率はどちらも75%だが、ふわとろ親子丼か珠玉の親子丼を食べていれば100%になる



⬅ふわとろ親子丼を食べて、ハードブレイカーなどでバレッテを倒していれば、シールドスパイクはほぼ確実に手に入る。

アドバイス 15 魔法精製では投入する素材を適切に選ぶ

魔法の精製(→P.161)は自由度が高いぶん、どうすればいいか迷うかもしれない。そんなときは、以下の方針を参考にして精製を行なおう。

一度の精製に使うエレメントは1種類にする

エレメントは一度の精製で2種類以上を投入できるが、2種類以上投入しても、POWERの上昇効率が悪くてもったいない。また、複数の属性の攻撃が発動する魔法は使いにくいので、一度の精製で投入するエレメントは1種類にするのが無難だ。なお、エレメントが十分にあまっているなら、「その属性にしたいエレメント99個」+「別の属性のエレメント合計98個」を投入すると、発動する魔法の属性は1種類のままでPOWERを148まで上げられる。

POWERを過剰に上げすぎない

魔法で与えるダメージ量の上限は、「限界突破」の追加効果をつけなければ9999。計算上のダメージ量がそれを超えるほどPOWERを上げても無意味なので、過剰にPOWERを上げてエレメントやアイテムがムダにならないよう気をつけたい。

与えるダメージ量が確実に9999になるPOWERの例

※必要なPOWERは、使用する魔法が炎系か雷系、魔法を使用するキャラクターのレベルが40、属性に関連するダメージの倍率がすべて1倍のときのもの

使用者の魔力	敵の精神ごとの必要なPOWER						
	0	50	100	150	200	250	300
100	158	247	336	425	514	603	692
200	99	158	218	277	336	395	455
300	69	114	158	203	247	292	336
400	52	87	123	158	194	229	265
500	40	69	99	129	158	188	218
600	31	57	82	107	133	158	184
700	25	47	69	92	114	136	158
800	20	40	60	79	99	119	139
900	16	34	52	69	87	105	123
1000	13	29	45	61	77	94	110
1100	10	25	40	55	69	84	99
1200	8	22	35	49	63	76	90
1300	6	19	31	44	57	69	82
1400	4	16	28	40	52	63	75
1500	3	14	25	36	47	58	69
1600	1	12	22	33	43	54	64



⬅魔法のPOWERが低くても、魔力しだいでは十分な威力になる。

アイテムは追加効果を考えて投入

アイテムを投入するときは、エレメントではつけられない追加効果をとくに重視するといい。魔法を使うだけで経験値が手に入る「EXP」の追加効果が役立つほか(→P.99)、以下のように、「回復」と「○連鎖」の追加効果は実用性が高い。

▶「回復」では回復の効率を考える

「回復」の追加効果をつけた魔法は　攻撃用ではなく、最大HPの回復用として使おう。POWERは低くてかまわないので、投入するエレメントは1個で十分。素材に使うアイテムは、ポーション、ハイポーション、カップヌードルがコストパフォーマンス的にすぐれている。なお、一度の精製で魔法の個数を増やすには大量の素材が必要になるため、魔法は3個ずつ作り、使い切るたびに精製し直すといい。

「回復」の追加効果をつけるのに適したアイテム

名前	適した投入数	おもな入手方法
ポーション	3~4個	ショップで50 GILで買う
ハイポーション	2個	ショップで100 GILで買う
カップヌードル	1個	ショップで220 GILで買う

※一度の精製で「適した投入数」の数だけ投入すると、HPが確実に(またはほぼ確実に)全回復するようになる

▶「○連鎖」ではダメージ量を優先

使用時に魔法が連続で発動し、そのぶん与えるダメージ量が増える「○連鎖」の追加効果は、攻撃に最適。攻撃を目的として作る以上、ダメージ量を増やすのが重要なので、エレメントをたくさん投入してPOWERを上げ、連鎖数の多い追加効果をつけよう。

「○連鎖」の追加効果をつけるのに適したアイテム

名前	適した投入数	おもな入手方法
▼3連鎖		
スイートペッパー	49個	ショップで50 GILで買う
ガラスの宝玉	4個	サバイバルスキルの効果で拾う
▼4連鎖		
ホルドハナツメグ	10個	ショップで600 GILで買う
玉虫の抜け殻	5個	サバイバルスキルの効果で拾う
地の宝玉	4個	ダスカ地方やクレイン地方などのフィールドで拾う
▼5連鎖		
ベヒーモスの角	4個	ショップで5000 GILで買うか、ベヒーモスの部位(頭部)を破壊する

※一度の精製で「適した投入数」の数だけ投入すると、魔法がほぼ確実に最大の回数発動するようになる

アドバイス 16 安くて効果の大きい料理を食べよう

強力な効果を持つ料理のうち、「食材を入手しやすいキャンプの料理」「価格が安いレストランの料理」をまとめてみた。ふだん食べる料理は、これらのなかから選ぶのがオススメ。もちろん、強敵と戦うために最高の効果を得たいなら、表内のものにこだわらず、ベストと思われる料理を選んで食べよう。

ふだん食べるのにオススメの料理

※⛺……キャンプの料理、🍴……レストランの料理　※総額は、食材をすべてショップで買う場合の金額を示す
※必要な食材の[ ]内には、その食材をショップで買う場合の金額を記載している(単位はGIL)

名前	効果／オススメの理由／必要な食材／注文できるレストラン
⛺鶏のホワイトソース和え 総額 150 GIL	効果 最大HP+400、力+80 オススメの理由 総額がとても安く、最大HPと力がそこそこ上がる 必要な食材 ソードテイルの肉[60]、毛長羊の乳[10]、フンゴオンゴ茸[80]
⛺天然トラウトのあぶり串 総額 260 GIL	効果 最大HP+800、力+150、トード無効 オススメの理由 総額が安く、最大HPと力が大きく上がる 必要な食材 食用トラウト[240]、リードペッパー[20]
🍴メルダシオ・ラグー 価格 3000 GIL	効果 最大HP+2000、力+400 オススメの理由 価格が高すぎず、最大HPと力が非常に大きく上がる 注文できるレストラン メルダシオ協会本部：ボタートルの屋台
⛺具だくさんキノコシチュー 総額 500 GIL	効果 最大HP−90%、力+700、魔力+700 オススメの理由 最大HPが大幅に下がるものの、力と魔力がすさまじく上がり、総額も安い 必要な食材 アルスト茸[200]、ヴェスペル茸[300]
⛺とろーりコク旨カニ玉 総額 230 GIL	効果 最大HP+400、力+100、魔力+100 オススメの理由 総額が安く、魔力も上がる 必要な食材 パワーシザーの肉[180]、エピオルニスの卵[20]、イオスグリンピース[30]
⛺しっとりトマトケーキ 総額 1480 GIL	効果 最大HP+1000、体力+200、精神+300 オススメの理由 総額が安めで、守りに関わるパラメータが大きく上がる 必要な食材 最高級クレイン小麦[980]、キラートマト[500]
⛺開拓者のこってり串揚げ 総額 320 GIL	効果 最大HP+500、クリティカル率(%)+30、グラディオラスの好物 オススメの理由 総額が安く、クリティカル率がそこそこ上がる 必要な食材 バレッテの肉[220]、クレイン小麦[100]
⛺回遊魚の串揚げ 総額 1480 GIL	効果 最大HP+1000、クリティカル率(%)+50 オススメの理由 総額が安めで、クリティカル率が大幅に上がる 必要な食材 食用シーバス[1380]、クレイン小麦[100]
⛺こだわり素材のキノコシチュー 総額 4000 GIL	効果 攻撃が確実にクリティカルヒットするようになる オススメの理由 同じ効果を持つ料理のなかでは、総額がもっとも安い 必要な食材 クジャタの骨髄[2700]、ヴェスペル茸[300]、マルマレーム茸[1000]
⛺ササミとハムのサンドウィッチ 総額 90 GIL(※1)	効果 最大HP+100、獲得経験値+20% オススメの理由 エーギルを拾う必要があるものの、序盤から作れて、獲得経験値+20%の効果を得られる 必要な食材 ソードテイルの肉[60]、ジギィハム[30]、エーギル(非売品)
⛺カップヌードル(※2) 総額 220 GIL	効果 最大HP+500、力+80、獲得経験値+20% オススメの理由 獲得経験値+20%の効果を得られる。総額はササミとハムのサンドウィッチよりも高いが、食材を拾う必要がない 必要な食材 カップヌードル[220]
⛺ふわとろ親子丼 総額 460 GIL	効果 最大HP+1000、獲得経験値+30%、敵からアイテムを入手する確率1.5倍、ノクティスの好物 オススメの理由 総額が安く、獲得経験値+30%の効果を得られる 必要な食材 ヒナドリスの肉[240]、エピオルニスの卵[20]、ゼクサム米[200]
🍴デブチョコボバーガー 価格 1100 GIL	効果 最大HP+400、獲得経験値+50% オススメの理由 価格が安めで、獲得経験値+50%の効果を得られる 注文できるレストラン チョコボポスト・ウイズ：軽食処 クレール
⛺ハムサンド・メテオ盛 総額 520 GIL(※1)	効果 最大HP+400、獲得経験値+50% オススメの理由 獲得経験値+50%の効果を得られる。エーギルを拾えば、総額がデブチョコボバーガーよりも安い 必要な食材 ガルラの肉[120]、高級ジギィハム[400]、エーギル(非売品)
⛺ラザーニャ・アル・フォルノ 総額 6620 GIL	効果 最大HP+4000、獲得経験値+100%、炎&冷気&雷耐性(%)+100 オススメの理由 総額は高めだが、獲得経験値+100%の効果を得られる 必要な食材 ジャバウォックの肉[5200]、ダーククレイン[440]、最高級クレイン小麦[980]
⛺王道パエリヤ 総額 840 GIL	効果 最大HP+1000、力+150、スタミナ∞ オススメの理由 総額が安めで、スタミナ∞の効果を得られるうえ、最大HPや力も大きく上がる 必要な食材 ダーククレイン[440]、クレインシェル[200]、ゼクサム米[200]
⛺こんがりチーズピザ(※3) 総額 (無料)	効果 力+100、スタミナ∞、毒無効 オススメの理由 スタミナ∞の効果を無料で得られる 必要な食材 ——
⛺クエクエ豆のボールコロッケ 総額 450 GIL	効果 最大HP+500、ステータス異常の発生を完全に防ぐ オススメの理由 同じ効果を持つ料理のなかでは、総額がもっとも安い 必要な食材 クエクエ豆[100]、クレイン小麦[100]、スキアクルクミン[250]
🍴グリーンスムージー 価格 120 GIL	効果 炎&冷気&雷耐性(%)+90 オススメの理由 3つの属性への耐性が大きく上がり、価格がとても安い 注文できるレストラン チョコボポスト・ウイズ：軽食処 クレール

※1……エーギルは拾う必要がある
※2……083『極上を求めて -最上級の肉-』、084『極上を求めて -最大級の卵-』、085『極上を求めて -最高級の海老-』のいずれかをクリアしたあと
※3……セブン-イレブンとセブンネットショッピングでの予約特典、「ULTIMATE COLLECTOR'S EDITION」の購入特典

開発スタッフQ&A 2
UI（ユーザーインターフェース）・VFX（視覚効果）チーム



► UIプランナー
野田貴裕
おもな担当　UI（ユーザーインターフェース）の開発環境の構築、UIの企画や設計



► VFXアーティスト
野副竜太
おもな担当　VFXの制作ツールの仕様の構築、フィールドやイベントで使用するVFX素材の制作



► VFX・UIプログラマー
長谷川 勇
おもな担当　VFXやUIの開発環境の構築、制作したVFXやUIをゲーム中で実行させる環境の構築

——とくに力を入れたところを教えてください。

野田　最初に行なったのは、過去の作業の進めかたを見直し、UIの設計から実装までのプロセスをメンバーの協力のもとに再構築することです。プログラマーが新たに構築した開発環境のおかげで、トライアンドエラーを減らし、急な仕様の変更にも対処できるような体制を整えられました。また、今作では12言語に対応する方針が決まっていたため、メニュー画面などのデザインに柔軟性を持たせ、翻訳したときに文字がハミ出すといった問題が起きないようにしています。

長谷川　VFX・UIアーティストやプランナーが効率的に作業できるように、最新のゲームエンジン（開発に用いられるソフトウェア）で採用されている仕組みを使った開発環境を実現しました。ゲームに直接の関係はありませんが、本作では開発の成果を積極的に外部に発表することにも力を入れており、ゲームやCGなどに関係する国内外のさまざまなカンファレンス（開発者向けの協議会や会議）に参加しています。

——今回の作品でもっとも見てほしい部分は？

野副　これまでの『FF』シリーズではほとんどやってこなかった、魔法が周囲の環境に影響をおよぼす様子をぜひ見ていただきたいです。たとえば『ファイア』を使った場合だと、草原では炎が燃え広がっていきますが、足元が水や金属のような燃えないものだったり、雨が降っていたりすると、炎の広がりかたが弱くなります。よく見ないとわからないこまかい変化もあるので、いろいろなロケーションでエレメント魔法を使ってみてください。一方、リング魔法や召喚はおなじみのド派手なVFX演出になっていて、とくに召喚はオープンワールドゲームとは思えない迫力と、どこか懐かしい『FF』っぽさをうまく表現できたと思います。

長谷川　ゲーム中では見えにくい部分ですが、私が大好きな実在のチョウをモデルに作成してもらった、チョウのVFXを見てほしいです。作業をお願いした女性VFXアーティストは虫が苦手で、少しイヤそうな顔をしながら作ってくれました（笑）。

——開発中のおもしろいエピソードや忘れられない思い出があれば教えてください。

野田　UIチームに入る前は台湾の会社へ出向していて、そこでの約半年間におよぶ生活のなかで、一緒に行ったメンバーや出向先の人たちと、台湾の各地や離島へのロケハンを行なったことが一番の思い出です。そういえば、台湾で見かけたチョウを写真に撮ってきていたら、チョウ好きの長谷川への良いお土産になったのかもしれませんが、当時はまだ関わりがなかったですからね。もったいなかったです。

野副　チャダルヌークという女性型のエネミーは、結構きわどい格好をしていたため、レーティング審査に引っかからないようにVFXでうまくごまかしてほしい、とオーダーされました。ところが、ごまかそうとすればするほど「問題になりそうな部分は隠れているのに印象的には逆にアウト」という感じにしかならず、仕方なく3Dモデル自体を修正してもらいました。



UI・VFXチーム　だけが知っている本作の秘密

- UIはゲームの仕様変更に合わせて変化させる必要があるパートなので、ギリギリまで各所に手を入れました。その結果、初期の原型をとどめているところはほとんど残っていません。**【野田】**
- タイタン召喚時のとあるシーンのVFXは、担当スタッフが子ども時代に好きだった某有名特撮映画の演出からヒントを得て作ったそうです。どのシーンなのか探してみてください。**【野副】**
- 森のなかを飛んでいる青いチョウは、メネラウスモルフォという中南米に生息するチョウをモデルにしました。有名なチョウなので、気づいたかたもいるかもしれませんね。また、白い蛾も飛んでいますが、こちらはキオビエダシャクという沖縄のほうにいる蛾がモデルです。**【長谷川】**

SECTION 3
アイテム





ITEM

アイテム解説 1

アイテムの分類

アイテムには、ポーションやフェニックスの尾などが属する「バトルアイテム」をはじめ、いろいろなカテゴリがある。まずは、カテゴリの種類と、それぞれの特徴を覚えよう。

アイテムのカテゴリは全部で8つ

本作のアイテムは、下の表にまとめた8つのカテゴリに分類されている。メインメニューの「アイテム」では、これらのカテゴリごとに所持品を確認可能だ(右の写真を参照)。そのさい、△ボタンを押せば、表示されているカテゴリのアイテムの整頓もできる。なお、武器の一種である光耀の指輪と各種ファントムソードは、「アイテム」の画面には表示されない(「装備」の画面には表示される)。



↑L1ボタンかR1ボタンを押すたびに、表示されるアイテムのカテゴリが切りかわる。

アイテムのカテゴリ

カテゴリ	解説
バトルアイテム	アイテムメニュー(R2ボタン)で使うもの。HPやMPを回復する、ステータス異常を解除する、一時的にパラメータを上げるなどの効果がある。魔法の精製(→P.161)にも利用可能
武器	攻撃に使う装備アイテム。「片手剣」「槍」「ファントムソード」などの種別があり、それぞれ性質や装備できるキャラクターがちがう(→P.199～200)
アクセサリー	さまざまな効果が得られる装備アイテム。最大で3つまで装備できる(右ページを参照)
食材	キャンプで作る料理に使う材料。メインメニューの「アイテム」では、各食材がどの料理に使えるのかを確認できる(レシピを習得していない料理の詳細は「???」で伏せられる)。魔法の精製にも利用可能
トレジャー	ショップで売ってギルをかせげるアイテム。魔法の精製にも利用可能。一部のトレジャーは、サブクエストで使う
車用品	レガリアに関連するアイテム。カスタマイズに使う塗料鉱石、ステッカー、パーツなどのほか、ドライブ中に音楽を聴けるアルバムがある
レジャー用品	チョコボ、釣り、トトモストロなどに関連するアイテム。釣りの道具は、ロッド、ルアー、ライン、リールの4つに大別される
だいじなもの	メインクエストやサブクエストの進行に欠かせない重要なアイテムや、ノクティスたちが身につける衣装など。衣装は外見を変えるだけでなく、パラメータや耐性が上がるなどの効果が得られる

王家の知識 バトルアイテムを選びやすくするには?

アイテムメニュー(R2ボタン)でのアイテムの表示順は、メインメニューの「アイテム」内にある「アイテム表示設定」で変えられる(右の写真を参照)。「表示順」の数字の順番で並び、空欄のものは表示されないので、よく使うアイテムをすぐに選べるようにしておくといい。



↑方向キーの左右と◉ボタンで、「表示順」の数字の増減や空欄の切りかえをする。調整が終わったら、◉ボタンで設定を保存しよう。



ITEM

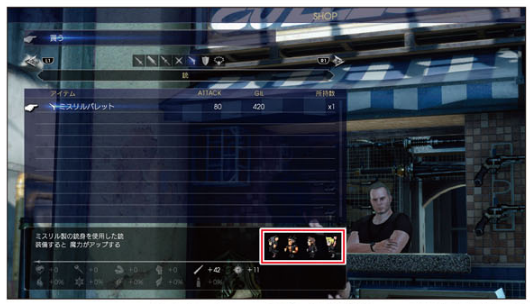
アイテム解説 2

装備アイテム

武器、アクセサリー、衣装は、各キャラクターが装備して使う。それらを身につけることで、いくつかのパラメータや耐性が上がったり、何らかの特殊効果が得られたりするのだ。

装備の変更はメインメニューの「装備」で行なう

ノクティスたちは、右下の表に記載した数の武器やアクセサリーなどを装備できる。各キャラクターの装備を変更したいときは、メインメニューの「装備」を選ぼう。「装備」では、魔法を装備したり仲間のコマンドを変えたりすることも可能だ。ちなみに、バトル中も衣装以外の装備は自由に変えられるが、攻撃やジャンプを行なっているときなどは、選択中の武器が変更できなくなる。



⬆メインメニューの「アイテム」やショップの画面では、各武器やアクセサリーを誰が装備できるかがドット絵で示される(バンザイしているキャラクターが装備可能)。



⬆ノクティスだけは、武器と魔法を合わせて4つまで装備可能。装備中の武器や魔法のなかから、使うものを方向キーの上下左右で選ぶ。

武器などを装備できる数

分類	装備できる数
武器	ノクティスはメイン武器を同時に4つ、ほかの3人はメイン武器とサブ武器をひとつずつ(下の表を参照)。ノクティス以外は、つねにメイン武器を装備しておく必要がある
アクセサリー	最初はひとつ。各キャラクターのアビリティ『アクセサリースロット+』を習得することでふたつに、『アクセサリースロット++』を習得することで3つに増やせる
衣装	つねにひとつ。変更は可能だが、はずすことはできない

武器の種別と装備できるキャラクター

※ メイン武器 ……メイン武器として装備できる、 サブ武器 ……サブ武器として装備できる、 ――……装備できない

武器の種別	種類数	装備できるキャラクター			
		ノクティス	グラディオラス	イグニス	プロンプト
片手剣	15	メイン武器	――	――	――
大剣	14	メイン武器	メイン武器	――	――
槍	14	メイン武器	――	サブ武器	――
短剣	15	メイン武器	――	メイン武器	――
銃	14	メイン武器	――	――	メイン武器
盾	12	メイン武器	サブ武器	――	――
マシンナリィ	12	メイン武器	――	――	サブ武器
ファントムソード	13	メイン武器	――	――	――

※表内のもの以外に、ノクティスは光耀の指輪も装備できる

INDEX

武器は種別ごとに性質が異なる

武器は種別によって、行なえるアクションが大きく異なるほか(→P.14〜43)、下の表のようにダメージ倍率(→P.154)やクリティカル率などがちがう。また、装備したときに上がるパラメータや耐性も、種別ごとに傾向がある。攻撃に使わなくても、それらを上げる目的で特定の種別の武器を装備するのは効果的だ。



↑装備するものを選ぶときにR3ボタンを押すと、現在装備中のアイテムとの比較ができる。

武器の種別ごとのおもな特徴

種別		ダメージ倍率	クリティカル率	攻撃力以外に上がるおもなもの	解説
片手剣		×1.0	2%	最大MP	すばやく連続攻撃を行なえる。ノクティスだけが装備可能
大剣		×1.6	1%	最大HP	攻撃動作は遅いが、与えるダメージが大きく、敵をひるませやすい。チャージ攻撃(→P.135)を利用すると、さらに大きなダメージを与えられる
槍		×1.1	3%	——	空中で使用できるアクションがやや多いほか、クリティカル率が高め
短剣		×0.75	2%	魔力	ダメージ倍率は低いが、両手にひとつずつ持って連続攻撃を行なうので、ヒット数が多め。スライド移動(→P.135)が可能で、敵の背後にまわりやすい
銃	ケルベロス以外	×1.0	1%	精神	遠距離攻撃ができるほか、カバー中に攻撃してもカバーが解除されない
	ケルベロス	×1.2	1%	精神	ライフルモードやスナイプモード(→P.136)で攻撃を行なえる。敵の部位を破壊しやすい
盾		×1.2	0%	体力、弾耐性	◉ボタンで構えて敵の攻撃を防ぐ。◉ボタンで攻撃も可能
マシンナリィ		×1.3	1%	——	◉ボタンで衝撃波による攻撃、△ボタンでMPを消費して武器ごとの専用の特殊攻撃を使用できる。シフトブレイクは行なえない
ファントムソード	下記以外の7つ	×0.7	1%	(武器ごとに異なり、一部のパラメータや耐性が下がるものもある)	歴代のルシス王が携えていた13の武器。持っているものはメインメニューにアイコンで示される。飛王の弓と聖王の杖は「魔力」が、それ以外は「力」が高いほど、与えるダメージが増える性質を持つ。使用時のアクションは武器ごとに異なり、敵に攻撃を当てると、各アクションに応じた割合で自分のHPを消費する。ノクティスだけが装備可能
	神凪の逆鉾、父王の剣	×0.7	4%		
	賢王の剣、獅子王の双剣、闘王の刀	×0.7	2%		
	慈王の盾	×0.7	0%		

王家の知識 一部の武器は改造が可能

敵を倒したときにエレメントを吸収する武器と各種マシンナリィ(下の表を参照)は、武器のアイコンに右の画像のような黄色い「+」マークがついている。これらの武器は、シドから受けられるサブクエストで特定のトレジャーを彼に渡せば、改造が可能。改造後は攻撃力などの性能が上がり、基本的に「Ⅱ」や「Ⅲ」(マシンナリィは「Bis」)が名前の末尾につく。



改造できる武器

種別	武器	詳細
片手剣	エンジンブレード	P.202
	エンジンブレード Ⅱ	
	エンジンブレード Ⅲ	
大剣	フォースイーター	P.204
槍	ドレインランス	P.206
	ドレインランス Ⅱ	
短剣	プランダラー	P.208
銃	バリアント	P.210

種別	武器	詳細
盾	アブソーブシールド	P.212
マシンナリィ	オートボウガン	P.214
	バイオブラスト	
	サーキュラーソウ	
	アトラクトウェイブ	
	ブラストボイス	
	ドリルブレイカー	

アイテムリスト

リストの見かた

【基本的に△ボタンで整頓したときの並び順で掲載】



❶**カテゴリ**

❷**魔法精製での使用**……魔法の精製(→P.161)で使用できるかどうか。「○」は使用できることを、「×」は使用できないことを示す。

❸**アイコン**……ゲーム中でアイテム名の左側に表示されるアイコン。

❹**種別**

❺**装備できるキャラクター**

❻**名前**……アイテムの名前。DLCは、ダウンロードコンテンツとしてのみ入手できることを示す。

❼**改造の流れ**……改造(左ページを参照)によって矢印の先の武器に変わることを示す。改造に必要なトレジャーも併記している。

❽**○○専用**……記載しているキャラクター専用の装備アイテムであることを示す。

❾**攻撃力**

❿**パラメータの変化**……装備時の各パラメータの変化。

⓫**耐性の変化**……装備時の各耐性の変化。

⓬**価格**……ショップでの購入価格と売却価格。「——」は売買できないことを示す。一部のショップでの購入価格は、特定の条件を満たすことで下がる。

⓭**特殊効果**……装備時に得られる特殊効果。

⓮**入手方法**……アイテムの入手方法。マークの意味は以下のとおり。基本的に、複数手に入る場合はその個数を( )内に、時期がかぎられている場合はその時期を[ ]内に併記している。

店…そのアイテムを買えるショップがある場所

拾…そのアイテムを拾える場所。以下のマークをつけて分類しており、◈以外であれば何回でも拾える。封印は、封印の扉のダンジョン(→P.298)であることを示す

- …食材スポット
- …トレジャースポット
- …塗料鉱石スポット
- ◇…食材スポット、トレジャースポット、塗料鉱石スポット以外(再出現する)
- ◈…食材スポット、トレジャースポット、塗料鉱石スポット以外(再出現しない)

敵…そのアイテムを落とす可能性がある敵。以下のマークをつけて分類し、落とす基本確率を[ ]内に併記している

- 通常…倒すと落とす
- 部位破壊…特定の部位を破壊すると落とす

メイン…そのアイテムを、進行中に入手できるか報酬としてもらえるメインクエスト

サブ…そのアイテムを、進行中に入手できるか報酬としてもらえるサブクエスト

討伐…そのアイテムを、初回クリア時に報酬としてもらえる討伐依頼

他…上記以外の入手方法

⓯**効果**……使用時の効果。

⓰**この食材を使う料理**……その食材を材料として使う料理。

⓱**用途**

⓲**解説**

武器

魔法精製での使用 ×

片手剣

装備できるキャラクター ノクティス

名前	攻撃力	パラメータの変化						耐性の変化					価格	
		HP	MP	力	体力	魔力	精神	炎	冷気	雷	闇	弾	購入	売却
エンジンブレード（ノクティス専用）	28	—	+5	—	—	+5	—	—	—	—	—	—	—	—
↓要・さびた金属片	特殊効果：敵を倒すとエレメントを吸収する													
	入手方法：他 ノクティスの初期装備													
エンジンブレード Ⅱ（ノクティス専用）	40	—	+15	—	—	+12	—	—	—	—	—	—	—	—
↓要・ガラスの宝玉	特殊効果：敵を倒すとエレメントを吸収する													
	入手方法：サブ 003『エンジンブレードの改造』													
エンジンブレード Ⅲ（ノクティス専用）	207	—	+25	—	—	+18	—	—	—	—	—	—	—	—
↓要・揺るぎない螺旋角	特殊効果：敵を倒すとエレメントを吸収する													
	入手方法：サブ 004『エンジンブレード Ⅱ の改造』													
アルテマブレード（ノクティス専用）	364	—	+40	—	—	+30	—	—	—	—	—	—	—	—
	特殊効果：敵を倒すとエレメントを吸収する													
	入手方法：サブ 005『エンジンブレード Ⅲ の改造』													
ブロードソード（ノクティス専用）	42	—	+6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	150	75
	特殊効果：クリティカル率(%)が「コンボ数×2」上がる													
	入手方法：店 ハンマーヘッド、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地													
エアステップソード（ノクティス専用）	83	—	+7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	300	150
	特殊効果：自分が空中にいるときに、消費MPが50%減る													
	入手方法：店 チョコボポスト・ウイズ、コルニクス鉱油カーテス支店													
ルーンセイバー（ノクティス専用）	103	+48	+8	—	+8	+12	+9	—	—	—	—	—	600	300
	入手方法：店 レストストップ・テルパ、レスタルム													
フレイムタン（ノクティス専用）	117	—	+7	—	—	—	—	+28%	—	—	—	—	800	400
	特殊効果：攻撃が炎属性になる													
	入手方法：店 レストストップ・テルパ、レスタルム													
アイスブランド（ノクティス専用）	137	—	+10	—	—	—	—	—	+31%	—	—	—	1500	750
	特殊効果：攻撃が冷気属性になる													
	入手方法：店 スチリフの杜[CHAPTER 07]、ベリナーズ・マート ラバティオ店													
ブラッドソード（ノクティス専用）	198	—	+11	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5000	2500
	特殊効果：敵を攻撃すると20%の確率で、自分のHPが80回復する													
	入手方法：店 オルティシエ、カルタナティカ、テネブラエ、ジグナタス要塞　拾 クラストゥルム水道、プティウォス遺跡													
デュランダル（ノクティス専用）	232	—	+11	—	—	—	—	—	—	—	+33%	—	10000	5000
	特殊効果：攻撃が聖属性になる													
	入手方法：店 メルダシオ協会本部、ハンマーヘッド(10年後)　拾 コースタルマークタワー													
エンハンスソード（ノクティス専用）	276	—	+12	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	6000
	入手方法：拾 フォッシオ洞窟 封印													
ソウルセイバー（ノクティス専用）	343	—	+12	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	9000
	特殊効果：スタミナが半分以下だと、スタミナが減るにつれて、与えるダメージ量が0～200%増える													
	入手方法：サブ 203『呪われた伝説』													
バルムンク（ノクティス専用）	446	—	+11	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10000
	特殊効果：自分のMPが70%以下だと、MPが減るにつれて、与えるダメージ量が0～70%減る													
	入手方法：拾 スチリフの杜 封印													
DLC ブレイズエッジ（ノクティス専用）	71	—	+9	—	+18	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	特殊効果：物理攻撃で受けるダメージ量が15%減る													
	入手方法：他 本作の店舗別予約特典(セブン-イレブン、セブンネットショッピング)													


エンジンブレード
エンジンブレード Ⅱ
エンジンブレード Ⅲ


アルテマブレード


ブロードソード
エアステップソード
ソウルセイバー


ルーンセイバー
エンハンスソード


フレイムタン
アイスブランド


ブラッドソード


デュランダル
バルムンク


ブレイズエッジ

大剣

装備できるキャラクター ノクティス グラディオラス

名前	攻撃力	パラメータの変化						耐性の変化					価格	
		HP	MP	力	体力	魔力	精神	炎	冷気	雷	闇	弾	購入	売却
トゥハンドソード	48	+53	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	50	25
	特殊効果	自分から20m以内の範囲にいる敵が複数だと、1体増えるごとに、与えるダメージ量が15%ずつ増える(2体なら+15%、3体なら+30%……と増えていき、+100%が上限)												
	入手方法	店 ハンマーヘッド 他 ノクティスとグラディオラスの初期装備												
ウォーバスター	78	+65	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	150	75
	特殊効果	相手に防御力ダウン状態を発生させる(基本発生率25%、体力−100、持続時間90秒)												
	入手方法	店 ハンマーヘッド、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地												
ブラナーレ	131	+82	—	—	—	—	—	+27%	—	—	—	—	300	150
	特殊効果	攻撃が炎属性になる												
	入手方法	店 チョコボポスト・ウイズ、コルニクス鉱油カーテス支店 拾 リード地方(→P.542)												
クレイモア	156	+98	—	—	+32	—	—	—	—	—	—	—	600	300
	入手方法	店 レストストップ・テルパ、レスタルム												
フォースイーター	210	+202	+6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	特殊効果	敵を倒すとエレメントを吸収する												
	入手方法	他 カエムの岬の畑で栽培したカエムキャロット4本と交換する												
↓ 要・恐竜の大爪														
フォースイーター Ⅱ	463	+308	+11	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	特殊効果	敵を倒すとエレメントを吸収する												
	入手方法	サブ 012『フォースイーターの改造』												
ハードブレイカー	244	+153	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1500	750
	特殊効果	敵の部位の耐久力を減らす量が50%増える												
	入手方法	店 レスタルム、スチリフの杜[CHAPTER 07]、ベリナーズ・マート ラバティオ店 拾 ダスカ地方(→P.576)、ドロール洞窟												
サンダーボルト	345	+246	—	—	—	—	—	—	—	+29%	—	—	5000	2500
	特殊効果	攻撃が雷属性になる												
	入手方法	店 オルティシエ、カルタナティカ、テネブラエ、ジグナタス要塞 拾 マルマレームの森												
コードデュレオ	370	+468	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	7500
	特殊効果	自分から20m以内の範囲にいる敵が1体だと、与えるダメージ量が50%増える												
	入手方法	拾 ドロール洞窟 封印												
ハイペリオン	496	+310	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	8000	4000
	特殊効果	自分から20m以内の範囲にいる敵が複数だと、1体増えるごとに、与えるダメージ量が15%ずつ増える(2体なら+15%、3体なら+30%……と増えていき、+100%が上限)												
	入手方法	店 ハンマーヘッド(10年後) メイン 14-1『夜に包まれた世界』(グラディオラスの装備)												
アイアンデューク	581	+153	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5000
	入手方法	拾 リード地方[CHAPTER 15](→P.542) サブ 200『伝説の幕開け』												
ドミネーター	583	+298	—	—	—	—	—	—	—	—	+32%	—	—	6000
	特殊効果	攻撃が聖属性になる												
	入手方法	拾 ダスカ地方[CHAPTER 15](→P.576)、キカトリーク塹壕跡 封印												
アポカリプス	597	+403	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10000
	特殊効果	自分の残りHPが最大値(減っていないときの値)の30%以下だと、HPが減るにつれて、与えるダメージ量が30〜300%増える												
	入手方法	拾 バルーバ採掘場跡 封印												
DLC 正宗	88	+49	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	特殊効果	HPが満タンの敵を攻撃すると20%の確率で、相手の残りHPの30%のダメージを与える												
	入手方法	他 本作の初回生産特典および早期ダウンロード特典												



トゥハンドソード
クレイモア
コードデュレオ
ハイペリオン
アイアンデューク



ウォーバスター
ハードブレイカー



ブラナーレ



フォースイーター
フォースイーター Ⅱ



サンダーボルト



ドミネーター
アポカリプス



正宗

槍

装備できるキャラクター ノクティス　イグニス

名前	攻撃力	パラメータの変化						耐性の変化					価格	
		HP	MP	力	体力	魔力	精神	炎	冷気	雷	闇	弾	購入	売却
ジャベリン	18	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	150	75
	特殊効果 自分の残りHPが最大値(減っていないときの値)の30%以下だと、HPが減るにつれて、クリティカル率(%)が5～50上がる													
	入手方法 店 ガーディナ渡船場、荒野の宿営地　他 ノクティスの初期装備													
ドレインランス	33	—	+5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
↓ 要・金属のかけら	特殊効果 敵を倒すとエレメントを吸収する													
	入手方法 他 インソムニアが見える丘または北ダスカ封鎖線で特定の敵を倒す													
ドレインランス II	48	—	+11	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
↓ 要・クアールの鞭髭	特殊効果 敵を倒すとエレメントを吸収する													
	入手方法 サブ 001『名技師シド・ソフィア』													
ドレインランス III	195	—	+11	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	特殊効果 敵を倒すとエレメントを吸収する													
	入手方法 サブ 002『ドレインランス II の改造』													
ミスリルランス	55	—	—	—	—	+32	—	—	—	—	—	—	300	150
	入手方法 店 チョコボポスト・ウイズ、コルニクス鉱油カーテス支店													
スラッシュバイク	68	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	600	300
	特殊効果 敵の部位の耐久力を減らす量が50%増える													
	入手方法 店 レストストップ・テルパ、レスタルム													
トライデント	113	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	800	400
	特殊効果 攻撃が雷属性になる													
	入手方法 店 レストストップ・テルパ													
アイススピア	133	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1500	750
	特殊効果 攻撃が冷気属性になる													
	入手方法 店 レスタルム、スチリフの杜[CHAPTER 07]、ベリナーズ・マート ラバティオ店													
飛竜の槍	161	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5000	2500
	特殊効果 自分が空中にいるときに、与えるダメージ量が50%増える													
	入手方法 店 オルティシエ、カルタナティカ、テネブラエ、ジグナタス要塞　拾 クラストゥルム水道													
グローランス	205	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10000	5000
	特殊効果 攻撃が聖属性になる													
	入手方法 店 メルダシオ協会本部、ハンマーヘッド(10年後)　拾 コースタルマークタワー、プティウォス遺跡													
ドラグーンランス	246	—	—	—	—	—	—	+15%	+14%	+16%	—	—	—	6000
	入手方法 拾 ダスカ地方[CHAPTER 15](→P.594)　サブ 201『おぞましい伝説』													
プレサイズランス	266	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	7500
	特殊効果 クリティカル率(%)が10上がる													
	入手方法 拾 ドロール洞窟 封印　他 ミニゲーム『トトモストロ』の景品(ガビアノメダル12万枚と交換)													
方天画戟	337	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10000
	特殊効果 連続攻撃の最後に与えるダメージ量が80%増える													
	入手方法 拾 スチリフの杜 封印													
DLC ゲイボルグ	75	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	特殊効果 シフトブレイクのダメージの倍率が0.5上がる													
	入手方法 他 本作の店舗別予約特典(Amazon.co.jp)													



ジャベリン
スラッシュバイク
プレサイズランス



ドレインランス
ドレインランス Ⅱ
ドレインランス Ⅲ



ミスリルランス
方天画戟



トライデント
アイススピア
グローランス



飛竜の槍
ドラグーンランス



ゲイボルグ

短剣

装備できるキャラクター ノクティス イグニス

名前	攻撃力	パラメータの変化						耐性の変化					価格	
		HP	MP	力	体力	魔力	精神	炎	冷気	雷	闇	弾	購入	売却
ダガー	20	—	+4	—	—	+5	—	—	—	—	—	—	50	25
	特殊効果 WEAK状態の敵に与えるダメージ量が50%増える													
	入手方法 店 ハンマーヘッド 他 イグニスの初期装備													
アヴェンジャー	43	—	+4	—	—	+5	—	—	—	—	—	—	150	75
	特殊効果 自分の残りHPが最大値(減っていないときの値)の30%以下だと、HPが減るにつれて、クリティカル率(%)が5～50上がる													
	入手方法 店 ハンマーヘッド、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地 拾 リード地方(→P.542)													
カットラス	58	—	+6	—	—	+10	—	—	—	—	—	—	300	150
	特殊効果 相手に攻撃力ダウン状態を発生させる(基本発生率25%、力−100、持続時間90秒)													
	入手方法 店 チョコボポスト・ウイズ、コルニクス鉱油カーテス支店													
ミスリルナイフ	62	—	+6	—	—	+50	—	—	—	—	—	—	600	300
	入手方法 店 レストストップ・テルパ、レスタルム													
プランダラー	111	—	+10	—	—	+10	—	—	—	—	—	—	—	—
	特殊効果 敵を倒すとエレメントを吸収する													
要・棘だらけのカマ	入手方法 他 カエムの岬の畑で栽培したカエムキャロット4本と交換する													
プランダラー II	183	—	+15	—	—	+30	—	—	—	—	—	—	—	—
	特殊効果 敵を倒すとエレメントを吸収する													
	入手方法 サブ 013『プランダラーの改造』													
アサシンダガー	126	—	+7	—	—	+10	—	—	—	—	—	—	1500	750
	特殊効果 相手に毒状態を発生させる(基本発生率10%、持続時間40秒)													
	入手方法 店 レスタルム、スチリフの杜[CHAPTER 07]、ベリナーズ・マート ラバティオ店 拾 ダスカ地方(→P.598)、クレイン地方(→P.656)、ドロール洞窟													
デルタダガー	153	—	+6	—	—	+15	—	—	—	—	—	—	5000	2500
	特殊効果 相手に防御力ダウン状態を発生させる(基本発生率25%、体力−100、持続時間90秒)													
	入手方法 店 オルティシエ、カルタナティカ、テネブラエ、ジグナタス要塞 拾 クレイン地方(→P.668)、マルマレームの森													
マインゴーシュ	192	—	+7	—	—	+21	—	—	—	—	—	—	8000	4000
	特殊効果 WEAK状態の敵に与えるダメージ量が50%増える													
	入手方法 店 ハンマーヘッド(10年後) メイン 14-1『夜に包まれた世界』(イグニスの装備)													
オリハルコン	223	—	+9	—	—	+20	—	—	—	—	—	—	10000	5000
	特殊効果 攻撃が聖属性になる													
	入手方法 店 メルダシオ協会本部 拾 コースタルマークタワー													
ウリックの双剣	234	+282	+24	+8	+15	+48	+20	+5%	+7%	+4%	+19%	+21%	—	15000
	特殊効果 HPの回復速度が25%上がる													
	入手方法 拾 インソムニア(特定の敵を倒すと出現／→P.716)													
オーガニクス	248	—	+10	—	+25	+23	+32	+10%	+10%	+10%	+10%	—	—	6000
	入手方法 拾 リード地方[CHAPTER 15](→P.552)、フォッシオ洞窟 封印													
ヴィジランティ	290	—	+8	—	—	+20	—	—	—	—	—	—	—	7500
	特殊効果 相手にストップ状態を発生させる(基本発生率5%、持続時間5秒)													
	入手方法 拾 グレイシャー洞窟 封印													
ゾーリンシェイプ	345	—	+5	—	—	+25	—	—	—	—	—	—	—	10000
	特殊効果 自分のHPが満タンだと、与えるダメージ量が50%増える													
	入手方法 サブ 204『至高の武器』													
DLC メイジマッシャー	66	—	+13	—	—	+32	—	—	—	—	—	—	—	—
	特殊効果 選択中のみ炎・冷気・雷耐性(%)が30ずつ上がる													
	入手方法 他 本作の店舗別予約特典(スクウェア・エニックス e-STORE)													



ダガー
アサシンダガー
デルタダガー
マインゴーシュ



アヴェンジャー
ゾーリンシェイプ



カットラス
オリハルコン
オーガニクス
ヴィジランティ



ミスリルナイフ



プランダラー
プランダラー Ⅱ



ウリックの双剣



メイジマッシャー

銃

装備できるキャラクター：ノクティス／プロンプト

名前	攻撃力	パラメータの変化						耐性の変化					価格	
		HP	MP	力	体力	魔力	精神	炎	冷気	雷	闇	弾	購入	売却
ハンドガン	32	—	—	—	—	—	+4	—	—	—	—	—	50	25
	特殊効果：敵の部位の耐久力を減らす量が50%増える													
	入手方法：店 ハンマーヘッド　他 プロンプトの初期装備													
コキュートス	45	—	—	—	—	—	+7	—	—	—	—	—	150	75
	特殊効果：攻撃が冷気属性になる													
	入手方法：店 ハンマーヘッド、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地													
カラミティアス	53	—	—	—	—	—	+5	—	—	—	—	—	300	150
	特殊効果：相手に毒状態を発生させる(基本発生率10%、持続時間40秒)													
	入手方法：店 チョコボポスト・ウイズ、コルニクス鉱油カーテス支店　拾 ダスカ地方(→P.580)													
ミスリルバレット	96	—	—	—	—	+42	+11	—	—	—	—	—	600	300
	入手方法：店 レストストップ・テルパ、レスタルム													
バリアント	147	—	+11	—	—	—	+12	—	—	—	—	—	—	—
↓ 要・地の宝玉	特殊効果：敵を倒すとエレメントを吸収する													
	入手方法：他 カエムの岬の畑で栽培したカエムキャロット4本と交換する													
バリアント II	200	—	+14	—	—	—	+21	—	—	—	—	—	—	—
	特殊効果：敵を倒すとエレメントを吸収する													
	入手方法：サブ 015『バリアントの改造』													
リベリオン	167	—	—	—	—	—	+15	—	—	—	—	—	1500	750
	特殊効果：自分の残りHPが最大値(減っていないときの値)の30%以下だと、HPが減るにつれて、クリティカル率(%)が5～50上がる													
	入手方法：店 スチリフの杜[CHAPTER 07]、ベリナーズ・マート ラバティオ店													
炎熱銃	210	—	—	—	—	—	+16	—	—	—	—	—	5000	2500
	特殊効果：攻撃が炎属性になる													
	入手方法：店 オルティシエ、カルタナティカ、テネブラエ、ジグナタス要塞													
クイックシルバー	222	—	—	—	—	—	+18	—	—	—	—	—	8000	4000
	特殊効果：敵の部位の耐久力を減らす量が50%増える													
	入手方法：店 ハンマーヘッド(10年後)　メイン 14-1『夜に包まれた世界』(プロンプトの装備)													
エンフォーサー	243	—	—	—	—	—	+19	—	—	—	—	—	—	5000
	特殊効果：クリティカル率(%)が10上がる													
	入手方法：他 ミニゲーム『トトモストロ』の景品(ガビアノメダル18万枚と交換)													
エクゼキューショナー	363	—	—	—	—	—	+22	—	—	—	—	—	—	7500
	特殊効果：自分から20m以内の範囲にいる敵が1体だと、与えるダメージ量が50%増える													
	入手方法：拾 グレイシャー洞窟 封印													
ハイパーマグナム	388	—	—	—	—	—	+21	—	—	—	—	—	—	6000
	入手方法：拾 クレイン地方[CHAPTER 15](→P.640)、キカトリーク塹壕跡 封印													
デスペナルティ	424	—	—	—	—	—	+25	—	—	—	—	—	—	10000
	特殊効果：相手を即死させる(基本発生率1%)													
	入手方法：拾 バルーバ採掘場跡 封印													
ケルベロス	156	—	—	—	—	—	+6	—	—	—	—	—	—	4000
ノクティス専用	特殊効果：ライフルモードやスナイプモード(→P.136)で攻撃でき、敵の部位を破壊しやすい													
	入手方法：拾 ヴォラレ基地													



ハンドガン
リベリオン
クイックシルバー
エクゼキューショナー



コキュートス
炎熱銃



カラミティアス
エンフォーサー
デスペナルティ



ミスリルバレット
ハイパーマグナム



バリアント
バリアント Ⅱ



ケルベロス

盾

装備できるキャラクター ノクティス グラディオラス

名前	攻撃力	パラメータの変化						耐性の変化					価格	
		HP	MP	力	体力	魔力	精神	炎	冷気	雷	闇	弾	購入	売却
カイトシールド	52	—	—	—	+15	—	—	—	—	—	—	+8%	300	150
	特殊効果 ジャストガード時にHPが最大HP(減っていないときの値)の10%回復する													
	入手方法 店 チョコボポスト・ウイズ、コルニクス鉱油カーテス支店													
アブソーブシールド	83	—	+10	—	+30	—	—	—	—	—	—	+12%	—	—
	特殊効果 敵を倒すとエレメントを吸収する													
要・スパイクアーマー	入手方法 他 カエムの岬の畑で栽培したカエムキャロット4本と交換する													
アブソーブシールド Ⅱ	167	—	+15	—	+38	—	—	—	—	—	—	+12%	—	—
	特殊効果 敵を倒すとエレメントを吸収する													
	入手方法 サブ 014『アブソーブシールドの改造』													
アイスシールド	93	—	—	—	+18	—	—	—	+22%	—	—	+10%	800	400
	特殊効果 冷気属性の攻撃を受けるとHP回復速度が上がる(HPの回復速度+200%、持続時間10秒)													
	入手方法 店 レストストップ・テルパ、レスタルム													
サンダーシールド	111	—	—	—	+21	—	—	—	—	+24%	—	+12%	1500	750
	特殊効果 雷属性の攻撃を受けるとクリティカル率が上がる(クリティカル率(%)+100、持続時間10秒)													
	入手方法 店 スチリフの杜[CHAPTER 07]、ベリナーズ・マート ラバティオ店													
フレイムシールド	126	—	—	—	+22	—	—	+21%	—	—	—	+9%	1500	750
	特殊効果 炎属性の攻撃を受けると力が上がる(力+100、持続時間10秒)													
	入手方法 店 スチリフの杜[CHAPTER 07]、ベリナーズ・マート ラバティオ店													
英雄の盾	144	—	—	—	+25	—	—	—	—	—	—	+22%	5000	2500
	特殊効果 選択中のみ弾耐性(%)が30上がる													
	入手方法 店 オルティシエ、カルタナティカ、テネブラエ、ジグナタス要塞 拾 クラストゥルム水道													
ブラックプリンス	175	—	—	—	+32	—	—	—	—	—	+22%	+13%	10000	5000
	特殊効果 闇属性の攻撃を受けると魔力が上がる(魔力+100、持続時間は10秒)													
	入手方法 店 メルダシオ協会本部、ハンマーヘッド(10年後) 拾 プティウォス遺跡													
パワーシールド	176	—	—	—	+6	—	—	—	—	—	—	+11%	600	300
	入手方法 店 レストストップ・テルパ、レスタルム 拾 ダスカ地方(→P.590)													
ウィザードシールド	225	—	—	—	+34	+99	—	—	—	—	—	+12%	—	6000
	入手方法 拾 クレイン地方[CHAPTER 15](→P.668)、キカトリーク塹壕跡 封印													
イージスの盾	292	—	—	—	+55	—	—	—	—	—	—	+11%	—	10000
	特殊効果 攻撃を受けたときに10%の確率で、ダメージを無効にする													
	入手方法 拾 スチリフの杜 封印													
ザイドリッツ	327	—	—	—	+50	—	—	—	—	—	—	+14%	—	7500
	特殊効果 ジャストガード時に力が上がる(力+300、持続時間3秒)													
	入手方法 サブ 202『謎に包まれた伝説』													





カイトシールド
パワーシールド
ウィザードシールド



アブソーブシールド
アブソーブシールド Ⅱ



アイスシールド
サンダーシールド
フレイムシールド



英雄の盾
イージスの盾



ブラックプリンス
ザイドリッツ

INDEX
アイテムの分類
装備アイテム
アイテムリスト
▶片手剣
▶大剣
▶槍
▶短剣
▶銃
▶盾
▶マシンナリィ
▶ファントムソード
▶指輪
▶アクセサリー
▶衣装
▶バトルアイテム
▶食材
▶トレジャー
▶車用品
▶レジャー用品
▶だいじなもの

マシンナリィ

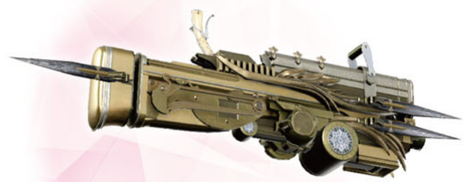
装備できるキャラクター：ノクティス / プロンプト

名前	攻撃力	パラメータの変化 HP	MP	力	体力	魔力	精神	耐性の変化 炎	冷気	雷	闇	弾	価格 購入	売却	特殊効果	入手方法
オートボウガン（要・サボテンの針 → オートボウガンBis）	61	+12	—	—	—	—	—	—	—	—	—	+10%	—	—	△ボタンで遠距離に届く複数の矢を発射する（→P.45）	拾 ◇キカトリーク塹壕跡
オートボウガンBis	323	+18	—	—	—	—	—	—	—	—	—	+22%	—	—	△ボタンで遠距離に届く複数の矢を発射する（→P.45）	サブ 006『オートボウガンの改造』
バイオブラスト（要・ダイナモ → バイオブラストBis）	74	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	△ボタンで敵に毒状態を発生させる霧を周囲に撒く（→P.45）	拾 ◇リード地方（→P.564）
バイオブラストBis	339	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	△ボタンで敵に毒状態を発生させる霧を周囲に撒く（→P.45）	サブ 007『バイオブラストの改造』
サーキュラーソウ（要・天上の宝玉 → サーキュラーソウBis）	90	—	—	—	+9	—	—	—	—	—	—	+7%	—	—	△ボタンで回転のこぎりを振りまわす（→P.45）	敵 通常 重魔導アーマー「キュイラス」［100%］
サーキュラーソウBis	356	—	—	—	+21	—	—	—	—	—	—	+12%	—	—	△ボタンで回転のこぎりを振りまわす（→P.45）	サブ 008『サーキュラーソウの改造』
アトラクトウェイブ（要・油圧シリンダー → アトラクトウェイブBis）	108	—	—	—	—	+8	—	—	—	—	—	—	—	—	△ボタンで敵を引き寄せる重力球を前方に発生させる（→P.45）	拾 ◇アラケオル基地
アトラクトウェイブBis	374	—	—	—	—	+18	—	—	—	—	—	—	—	—	△ボタンで敵を引き寄せる重力球を前方に発生させる（→P.45）	サブ 009『アトラクトウェイブの改造』
ブラストボイス（要・マグネトロン → ブラストボイスBis）	153	—	—	—	—	—	+11	—	—	—	—	—	—	—	△ボタンで範囲内の敵にダメージを与える音波を発生させる（→P.45）	拾 ◇ヴォラレ基地
ブラストボイスBis	397	—	—	—	—	—	+23	—	—	—	—	—	—	—	△ボタンで範囲内の敵にダメージを与える音波を発生させる（→P.45）	サブ 010『ブラストボイスの改造』
ドリルブレイカー（要・魔導コア → ドリルブレイカーBis）	181	+7	—	—	+5	—	—	—	—	—	—	+8%	—	—	△ボタンで前方の敵に連続で当たるドリルを突き出す（→P.45）	拾 ◇フムース基地
ドリルブレイカーBis	432	+12	—	—	+13	—	—	—	—	—	—	+13%	—	—	△ボタンで前方の敵に連続で当たるドリルを突き出す（→P.45）	サブ 011『ドリルブレイカーの改造』





オートボウガン
オートボウガンBis



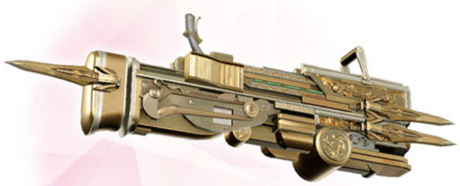
バイオブラスト
バイオブラストBis



サーキュラーソウ
サーキュラーソウBis



アトラクトウェイブ
アトラクトウェイブBis



ブラストボイス
ブラストボイスBis



ドリルブレイカー
ドリルブレイカーBis

INDEX

ファントムソード

装備できるキャラクター ノクティス

名前	攻撃力	パラメータの変化						耐性の変化					価格	
		HP	MP	力	体力	魔力	精神	炎	冷気	雷	闇	弾	購入	売却
賢王の剣	194	+100	—	—	+30	+30	+30	—	—	—	—	—	—	—
ノクティス専用	入手方法 メイン 02-1『父の遺言』(リード地方にある賢王の墓所で入手)													
修羅王の刃	483	—	—	+60	−80	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ノクティス専用	入手方法 メイン 02-2『歴代王の力』(キカトリーク塹壕跡にある修羅王の墓所で入手)													
飛王の弓	203	—	—	—	—	+80	—	—	—	—	—	+50%	—	—
ノクティス専用	入手方法 サブ 105『探索 バルーバ採掘場跡』(バルーバ採掘場跡にある飛王の墓所で入手)													
獅子王の双剣	153	—	—	—	+50	—	+50	—	—	—	—	—	—	—
ノクティス専用	入手方法 メイン 03-2『滝の洞窟』(グレイシャー洞窟にある獅子王の墓所で入手)													
夜叉王の刀剣	396	+150	—	—	+30	—	—	—	—	—	+20%	—	—	—
ノクティス専用	入手方法 メイン 04-3『いにしえの巨神』(カーテスの大皿にある夜叉王の墓所で入手)													
伏龍王の投剣	177	—	—	—	—	—	—	+20%	+20%	+20%	—	—	—	—
ノクティス専用	入手方法 サブ 103『探索 メルロの森』(メルロの森にある伏龍王の墓所で入手)													
覇王の大剣	518	+200	—	—	—	—	−30	−40%	−40%	−40%	−40%	—	—	—
ノクティス専用	入手方法 サブ 106『探索 コースタルマークタワー』(ジャバウォックを倒す)													
慈王の盾	251	+1000	−50	−100	+200	—	—	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	—	—
ノクティス専用	入手方法 他 ダスカ地方にある慈王の墓所で入手													
鬼王の枉駕	334	+300	—	—	—	—	—	—	—	—	—	−50%	—	—
ノクティス専用	入手方法 サブ 101『探索 ラバティオ火山』(ラバティオ火山にある鬼王の墓所で入手)													
聖王の杖	237	—	—	—	—	+150	—	—	—	—	+50%	—	—	—
ノクティス専用	入手方法 サブ 102『探索 マルマレームの森』(マルマレームの森にある聖王の墓所で入手)													
神凪の逆鉾	388	—	+60	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ノクティス専用	入手方法 メイン 12-4『氷神の息吹』(ゲンティアナからもらう)													
闘王の刀	361	—	—	—	—	—	+100	+25%	+25%	+25%	−50%	—	—	—
ノクティス専用	入手方法 メイン 10-2『王たるもの 軍師たるもの』(ケスティーノ鉱山にある闘王の墓所で入手)													
父王の剣	141	—	—	+100	—	+100	—	—	—	—	—	—	—	—
ノクティス専用	入手方法 メイン 13-3『ジグナタス要塞攻略』(ジグナタス要塞で入手)													

指輪

装備できるキャラクター ノクティス

名前	攻撃力	パラメータの変化						耐性の変化					価格	
		HP	MP	力	体力	魔力	精神	炎	冷気	雷	闇	弾	購入	売却
光耀の指輪	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ノクティス専用	特殊効果『デス』『ホーリー』『オルタナ』を使用できる													
	入手方法 メイン 09-4『水神の啓示』(13-2『ルシス王の孤独な戦い』開始時に装備できるようになる)													




賢王の剣


修羅王の刃


飛王の弓


獅子王の双剣


夜叉王の刀剣


伏龍王の投剣


覇王の大剣


慈王の盾


鬼王の枉駕


聖王の杖


神凪の逆鉾


闘王の刀


父王の剣


光耀の指輪

アクセサリー

魔法精製での使用 ×

名前	パラメータの変化						耐性の変化					価格	
	HP	MP	力	体力	魔力	精神	炎	冷気	雷	闇	弾	購入	売却
ブロンズバングル	+50	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	500	250
	入手方法 [店]レガリアショップ[CHAPTER 01～02]、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地 [拾]リード地方(→P.564)、キカトリーク塹壕跡、リード地方(→P.542、546)、クレイン地方(→P.632)、プティウォス遺跡 [敵][通常]インプ[3%] [メイン][01-1]『貧乏王子の生活費稼ぎ』(シドニーからもらう)												
アイアンバングル	+100	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1200	600
	入手方法 [店]レガリアショップ[CHAPTER 03～04]、チョコボポスト・ウイズ、コルニクス鉱油カーテス支店 [拾]ダスカ地方(→P.580)、フォッシオ洞窟、リード地方(→P.556) [敵][通常]スケルトン[5%]、アルヴ[3%] [討伐][M003]『砂塵にかすむ悪食王』												
カーボンバングル	+150	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2000	1000
	入手方法 [店]レガリアショップ[CHAPTER 05～14]、レストストップ・テルパ、レスタルム、スチリフの杜[CHAPTER 07]、ベリナーズ・マート ラバティオ店 [拾]キカトリーク塹壕跡、クレイン地方(→P.632)、グレイシャー洞窟 [討伐][M023]『渡船場に忍び寄る悪魔』 [他]ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(10 GILの筐体で宝箱25～29個)												
チタンバングル	+200	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2500	1250
	入手方法 [店]レガリアショップ[CHAPTER 15]、メルダシオ協会本部、オルティシエ、カルタナティカ、テネブラエ、ジグナタス要塞、ハンマーヘッド(10年後) [拾]ドロール洞窟、フォッシオ洞窟、レストストップ・カーテス、ケスティーノ鉱山 [敵][通常]スケルトン[5%] [討伐][M069]『陸に上がった澱み』 [他]ハンターランクを2に上げる、ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(10 GILの筐体で宝箱35～39個)												
シルバーバングル	+300	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1500
	入手方法 [拾]リード地方[CHAPTER 15](→P.564)、ラバティオ火山、ドロール洞窟、クレイン地方(→P.650)、レスタルム、ベリナーズ・マート ラバティオ店、プティウォス遺跡 [敵][通常]インプ[3%] [討伐][M054]『陽炎を斬る黒刃』 [他]ハンターランクを4に上げる、ミニゲーム『トトモストロ』の景品(ガビアノメダル34000枚と交換)												
ゴールドバングル	+500	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1750
	入手方法 [拾]キカトリーク塹壕跡[封印]、メルロの森、プティウォス遺跡、キカトリーク塹壕跡[封印] [討伐][M034]『ダスカに棲みついた暴君』 [他]ハンターランクを6に上げる、ミニゲーム『トレーニング』の「実戦 vs.グラディオラス・プロンプト・イグニス」をクリアする、ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(10 GILの筐体で宝箱50～59個)												
プラチナバングル	+700	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2000
	入手方法 [拾]バルーバ採掘場跡[封印]、スチリフの杜[封印]、コースタルマークタワー、プティウォス遺跡 [他]ミニゲーム『トトモストロ』の景品(リムレーンを入手後にガビアノメダル85000枚と交換)、ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(10 GILの筐体で宝箱80～89個、1万 GILの筐体で宝箱20～24個)												
センチュリオンバングル	+1000	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3000
	入手方法 [拾]スチリフの杜[封印]、フォッシオ洞窟[封印] [他]ハンターランクを9に上げる、ミニゲーム『トトモストロ』の景品(ビッグバンを入手後にガビアノメダル45万枚と交換)、ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(1万 GILの筐体で宝箱30～34個)												
グレートバングル	+1200	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5000
	入手方法 [拾]スチリフの杜[封印]、クラストゥルム水道[封印] [他]ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(1万 GILの筐体で宝箱45～49個)												
ギガースバングル	+1500	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10000
	入手方法 [拾]コースタルマークタワー[封印]、クラストゥルム水道[封印] [他]ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(1万 GILの筐体で宝箱60～69個)												
オニオンバングル	+2500	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	20000
	入手方法 [拾]コースタルマークタワー[封印] [他]ミニゲーム『トトモストロ』の景品(魔導ジェネレーターを入手後にガビアノメダル240万枚と交換)、ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(1万 GILの筐体で宝箱90～98個)												

名前	パラメータの変化						耐性の変化					価格	
	HP	MP	力	体力	魔力	精神	炎	冷気	雷	闇	弾	購入	売却
アダマンバングル	+10000	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	30000
	入手方法 討伐 M010『孤峰鳴動ランガウィータ』												
白のチョーカー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	75
	特殊効果 HPの回復速度が50%上がる												
	入手方法 拾 グレイシャー洞窟、リード地方(→P.564) 敵 通常 トンベリ[5%]												
緑のチョーカー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	300
	特殊効果 HPの回復速度が75%上がる												
	入手方法 拾 リード地方(→P.546)、キカトリーク塹壕跡、プティウォス遺跡 敵 通常 マスタートンベリ[6%] 討伐 M037『猛威を振るう蜂の毒』												
青のチョーカー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	500
	特殊効果 HPの回復速度が100%上がる												
	入手方法 拾 フォッシオ洞窟、プティウォス遺跡 敵 通常 トンベリ[5%] 討伐 M029『湿地騒乱！ 動き出した巨獣』												
赤のチョーカー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1500
	特殊効果 HPの回復速度が125%上がる												
	入手方法 拾 クラストゥルム水道[ノクティスのレベルが35以上になったあと]、クレイン地方(→P.664)、プティウォス遺跡、ハンマーヘッド(10年後) 敵 通常 マスタートンベリ[10%]、トンベリナイト[6%] 討伐 M046『地を這う凶兆を討て』												
黒のチョーカー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5000
	特殊効果 HPの回復速度が150%上がる												
	入手方法 拾 ダスカ地方[CHAPTER 15](→P.580)、コースタルマークタワー 封印、コースタルマークタワー 討伐 M061『呪詛叫喚の魔獣』 他 ハンターランクを7に上げる												
ガーネットの腕輪	—	—	+30	—	—	—	—	—	—	—	—	800	400
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 03～14]、チョコボポスト・ウイズ、コルニクス鉱油カーテス支店、レストストップ・テルパ、レスタルム、ベリナーズ・マート ラバティオ店 拾 リード地方(→P.542)、グレイシャー洞窟、プティウォス遺跡 敵 通常 ホブゴブリン[3%] メイン 01-5『秘密の対価』(ディーノからもらう) 他 ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(10 GILの筐体で宝箱20～24個)												
アメジストの腕輪	—	—	+35	—	—	—	—	—	—	—	—	—	600
	入手方法 拾 ダスカ地方(→P.580)、フォッシオ洞窟 敵 通常 ブッセマンド[3%] サブ 039『新進気鋭の彫金師』 討伐 M031『ダスカに棲む悪魔』 他 ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(10 GILの筐体で宝箱30～34個)												
ヘリオドールの腕輪	—	—	+40	—	—	—	—	—	—	—	—	2000	1000
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、メルダシオ協会本部、ベリナーズ・マート ラバティオ店、オルティシエ、カルタナティカ、テネブラエ、ジグナタス要塞、ハンマーヘッド(10年後) 拾 スチリフの杜、ドロール洞窟、カエムの岬 敵 通常 ホブゴブリン[3%] サブ 040『磨いた腕で光る石』 討伐 M096『路地裏に現れた幽鬼』 他 ハンターランクを3に上げる												
サファイアの腕輪	—	—	+45	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1250
	入手方法 拾 マルマレームの森、メルロの森、ドロール洞窟、スチリフの杜 敵 通常 ホブゴブリン[3%] サブ 041『頼れる王子の審美眼』 討伐 M089『ベリナーズ・マートを狙うもの』 他 ハンターランクを5に上げる、ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(10 GILの筐体で宝箱45～49個)												
ルビーの腕輪	—	—	+50	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1500
	入手方法 拾 バルーバ採掘場跡、クラストゥルム水道、クレイン地方(→P.668)、ラバティオ火山、プティウォス遺跡、ケスティーノ鉱山 サブ 042『虎穴の中で光る虎児』 討伐 M009『深淵に潜む大蛇』 他 ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(10 GILの筐体で宝箱70～79個、1万 GILの筐体で宝箱15～19個)												

アクセサリー(つづき)

名前	パラメータの変化						耐性の変化					価格	
	HP	MP	力	体力	魔力	精神	炎	冷気	雷	闇	弾	購入	売却
エメラルドの腕輪	──	──	+60	──	──	──	──	──	──	──	──	──	2500
入手方法	拾 キカトリーク塹壕跡 封印、リード地方(→P.542)、バルーバ採掘場跡、プティウォス遺跡　サブ 043『至宝の煌めきを』　討伐 M087『立ちはだかるもの』　他 ミニゲーム『トトモストロ』の景品(「秘伝」色見本帳を入手後にガビアノメダル36万枚と交換)、ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(10 GILの筐体で宝箱90～98個、1万 GILの筐体で宝箱25～29個)												
ダイヤの腕輪	──	──	+70	──	──	──	──	──	──	──	──	──	5000
入手方法	拾 ダスカ地方[CHAPTER 15](→P.614)、フォッシオ洞窟 封印、キカトリーク塹壕跡 封印　他 ミニゲーム『トトモストロ』の景品(ガビアノメダル125万枚と交換)												
ブルーダイヤの腕輪	──	──	+80	──	──	──	──	──	──	──	──	──	15000
入手方法	拾 コースタルマークタワー 封印、クラストゥルム水道 封印　他 ハンターランクを8に上げる、ミニゲーム『トレーニング』の「最終試練」をクリアする、ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(1万 GILの筐体で宝箱50～59個)												
ダークマターの腕輪	──	──	+100	──	──	──	──	──	──	──	──	──	20000
入手方法	拾 コースタルマークタワー 封印　他 ハンターランクを10に上げる、ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(1万 GILの筐体で宝箱80～89個)												
兵士のアンクレット	──	──	──	+40	──	──	──	──	──	──	──	1000	500
入手方法	店 レガリアショップ[CHAPTER 01～02]、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地　拾 プティウォス遺跡												
戦士のアンクレット	──	──	──	+50	──	──	──	──	──	──	──	1500	750
入手方法	店 レガリアショップ[CHAPTER 03～04]、チョコボポスト・ウイズ、コルニクス鉱油カーテス支店　拾 リード地方(→P.542)　敵 通常 ガルキマセラ[3%]　討伐 M025『湿地を駆ける猛獣』												
剣闘士のアンクレット	──	──	──	+60	──	──	──	──	──	──	──	2000	1000
入手方法	店 レガリアショップ[CHAPTER 05～14]、レストストップ・テルパ、レスタルム、スチリフの杜[CHAPTER 07]　拾 リード地方(→P.552)、ダスカ地方(→P.580)　敵 通常 アルベリッヒ[3%]、サルピンクス[3%]、エレシュキガル[3%]　討伐 M021『命を盗む夜盗』												
騎士のアンクレット	──	──	──	+70	──	──	──	──	──	──	──	2500	1250
入手方法	店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、メルダシオ協会本部、ベリナーズ・マート ラバティオ店、オルティシエ、カルタナティカ、テネブラエ、ジグナタス要塞、ハンマーヘッド(10年後)　拾 スチリフの杜　敵 通常 ガーゴイル[3%]、エレシュキガル[3%]　討伐 M043『悪の一党 まかり通さず』												
聖戦士のアンクレット	──	──	──	+80	──	──	──	──	──	──	──	──	1500
入手方法	拾 コースタルマークタワー、プティウォス遺跡　敵 通常 フォラス[3%]　討伐 M102『闘技場の脱獄王』												
英雄のアンクレット	──	──	──	+100	──	──	──	──	──	──	──	──	2500
入手方法	拾 ダスカ地方[CHAPTER 15](→P.604)、バルーバ採掘場跡　敵 通常 ジグラト[3%]　討伐 M092『火煙に巣食う巨鳥』												
皇帝のアンクレット	──	──	──	+120	──	──	──	──	──	──	──	──	4000
入手方法	拾 バルーバ採掘場跡 封印、スチリフの杜 封印、ドロール洞窟 封印												
神々のアンクレット	──	──	──	+150	──	──	──	──	──	──	──	──	7500
入手方法	拾 クラストゥルム水道 封印、スチリフの杜 封印												
アミュレット	──	──	──	──	+60	──	──	──	──	──	──	200	100
入手方法	店 チョコボポスト・ウイズ、コルニクス鉱油カーテス支店　拾 リード地方(→P.552)												
天使のピアス	──	──	──	──	+70	──	──	──	──	──	──	1000	500
入手方法	店 レストストップ・テルパ、レスタルム、スチリフの杜[CHAPTER 07]　敵 通常 ナーガ[8%]												
タリスマン	──	──	──	──	+80	──	──	──	──	──	──	1500	750
入手方法	店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、メルダシオ協会本部、ベリナーズ・マート ラバティオ店、オルティシエ、カルタナティカ、テネブラエ、ジグナタス要塞、ハンマーヘッド(10年後)　拾 ダスカ地方(→P.604)、メルロの森、スチリフの杜　敵 通常 ナーガラージャ[4%]、マハーナーガ[8%]												

名前	パラメータの変化						耐性の変化					価格	
	HP	MP	力	体力	魔力	精神	炎	冷気	雷	闇	弾	購入	売却
ルーンのピアス	—	—	—	—	+100	—	—	—	—	—	—	—	1000
	入手方法 拾 キカトリーク塹壕跡 封印、プティウォス遺跡、インソムニア 敵 通常 トウビョウ[8%] 討伐 M056『過去から現れるもの』												
サークレット	—	—	—	—	+150	—	—	—	—	—	—	—	1250
	入手方法 拾 クレイン地方[CHAPTER 15](→P.656)、グレイシャー洞窟 封印、バルーバ採掘場跡、キカトリーク塹壕跡 封印												
神凪のピアス	—	—	—	—	+200	—	—	—	—	—	—	—	2500
	入手方法 拾 バルーバ採掘場跡 封印、ドロール洞窟 封印 他 ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(10 GILの筐体で宝箱60～69個)												
神秘のサークレット	—	—	—	—	+250	—	—	—	—	—	—	—	5000
	入手方法 拾 コースタルマークタワー 封印、クラストゥルム水道 封印 他 ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(1万 GILの筐体で宝箱35～39個)												
ヒュプノクラウン	—	—	—	—	+300	—	—	—	—	—	—	—	10000
	入手方法 拾 コースタルマークタワー 封印												
ポプリ	—	—	—	—	—	+40	—	—	—	—	—	500	250
	入手方法 店 ガーディナ渡船場、荒野の宿営地 拾 プティウォス遺跡												
ホワイトセージ	—	—	—	—	—	+50	—	—	—	—	—	1200	600
	入手方法 店 チョコボポスト・ウイズ、コルニクス鉱油カーテス支店 敵 通常 マインドフレア[3～5%]												
パワーストーン	—	—	—	—	—	+60	—	—	—	—	—	2000	1000
	入手方法 店 レストストップ・テルパ、レスタルム												
オラクルカード	—	—	—	—	—	+70	—	—	—	—	—	2500	1250
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、メルダシオ協会本部、オルティシエ、カルタナティカ、テネブラエ、ジグナタス要塞、ハンマーヘッド(10年後) 拾 フォッシオ洞窟、プティウォス遺跡 敵 通常 デモンズウォール[5%]												
ペンデュラム	—	—	—	—	—	+80	—	—	—	—	—	—	1500
	入手方法 拾 クラストゥルム水道、マルマレームの森、プティウォス遺跡												
ラベンダーの精油	—	—	—	—	—	+100	—	—	—	—	—	—	4000
	入手方法 拾 ドロール洞窟 封印、フォッシオ洞窟 封印 敵 通常 マインドフレア[5%]、ブレインソウカー[5%]												
清めの塩	—	—	—	—	—	+120	—	—	—	—	—	—	7500
	入手方法 拾 スチリフの杜 封印												
タロットカード	—	—	—	—	—	+150	—	—	—	—	—	—	15000
	入手方法 拾 クラストゥルム水道 封印、コースタルマークタワー 封印、クラストゥルム水道 封印												
アシストスーツ	+500	—	+30	+20	—	—	—	—	—	—	—	—	1500
	入手方法 敵 通常 重魔導アーマー「マニプルス」[5%] 他 ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(1万 GILの筐体で宝箱70～79個)												
魔導スーツ	+1000	—	+70	+50	—	—	—	—	—	—	—	—	3000
	入手方法 敵 通常 試作重魔導アーマー「アンゲルス」[95%]												
魔導スーツBis	+2000	—	+100	+70	—	—	—	—	—	—	—	—	5000
	入手方法 敵 通常 試作重魔導アーマー「アンゲルス」[5%]												
星のペンダント	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3000	1500
	特殊効果 毒状態が発生するのを防ぐ												
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、レスタルム 拾 リード地方(→P.546)、マルマレームの森、グレイシャー洞窟 封印、グレイシャー洞窟、プティウォス遺跡、ケスティーノ鉱山 サブ 051『深い川も賑やかに』												

アクセサリー(つづき)

名前	パラメータの変化						耐性の変化					価格	
	HP	MP	力	体力	魔力	精神	炎	冷気	雷	闇	弾	購入	売却
虹のペンダント	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3000	1500
	特殊効果 混乱状態が発生するのを防ぐ												
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、レスタルム 拾 グレイシャー洞窟 封印、 バルーバ採掘場跡、プティウォス遺跡 敵 通常 リッチ[3%]、ネクロマンサー[3%]、レイス[3%] サブ 052『エイゲル先生のお手伝い -黄色いカエル-』 討伐 M017『枯れ地にそそぐ針の雨』												
月のペンダント	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3000	1500
	特殊効果 カエル状態が発生するのを防ぐ												
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、レスタルム 拾 ダスカ地方(→P.614)、 フォッシオ洞窟 封印、 マルマレームの森、プティウォス遺跡 敵 通常 サイコプレディクター[3%]、チャダルヌーク[5%] サブ 053『エイゲル先生のお手伝い -大きいカエル-』 討伐 M032『ネブラ森林の悪霊払い』												
大地のペンダント	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3000	1500
	特殊効果 石化状態が発生するのを防ぐ												
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、レスタルム 拾 コースタルマークタワー、フォッシオ洞窟 封印、 クラストゥルム水道、プティウォス遺跡 敵 通常 サイコプレディクター[3%] サブ 054『エイゲル先生のお手伝い -捕食者-』 討伐 M063『セクルム峠の狩人達』												
金の砂時計	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3000	1500
	特殊効果 ストップ状態が発生するのを防ぐ												
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、レスタルム 拾 マルマレームの森、ドロール洞窟 封印、 プティウォス遺跡 サブ 055『エイゲル先生のお手伝い -ホタル-』 討伐 M044『フタのできない大悪臭』												
セーフティビット	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1500
	特殊効果 即死効果を無効にする												
	入手方法 拾 グレイシャー洞窟 封印、 プティウォス遺跡、ジグナタス要塞 敵 通常 スローニン[1%]、マインドフレア[2%]、ヨウジンボウ[1%]、アラムシャ[1%]、ケンゴウ[1%]、アヤカシ[1%] サブ 056『エイゲル先生のお手伝い -猛禽-』 討伐 M045『戦慄の殺人鬼』												
リボン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5000
	特殊効果 ステータス異常が発生するのを防ぐ												
	入手方法 サブ 057『まぼろしのカエル』 討伐 M048『死将 王を討つ』 他 オルティシエで神凪就任記念硬貨40枚と交換する												
防弾ベスト	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	+10%	2000	1000
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 03～14]、チョコボポスト・ウイズ、コルニクス鉱油カーテス支店、レストストップ・テルパ、レスタルム、ベリナーズ・マート ラバティオ店 拾 インソムニアが見える丘 敵 通常 帝国兵[1%]、狙撃兵[1%]、重装兵[1%]												
対弾スーツ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	+20%	5000	2500
	入手方法 店 レスタルム、オルティシエ 拾 ダスカ地方(→P.614)、 フムース基地、ダスカ地方(→P.590)、アラケオル基地、ジグナタス要塞 敵 通常 魔導旗兵[1%]、強化魔導旗兵[2%] メイン 06-1『船出の支度』(アラネアを倒す)												
チョバムアーマー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	+30%	—	4000
	入手方法 拾 クレイン地方(→P.638、655)[P.638の場所はCHAPTER 15]、 フムース基地、ダスカ地方(→P.602)、ジグナタス要塞 敵 通常 魔導アーマー「ミーレスbis」[5%]												
耐熱インナー	—	—	—	—	—	—	+20%	—	—	—	—	3000	1500
	入手方法 店 レスタルム、オルティシエ 拾 プティウォス遺跡												
火炎の紋章	—	—	—	—	—	—	+30%	—	—	—	—	—	5000
	入手方法 拾 クレイン地方(→P.674)、 ラバティオ火山、 クレイン地方(→P.638、668)、インソムニア 敵 通常 ババロア[2%]、ドルチェ[3%] 討伐 M066『怒れる森の古老』 他 オルティシエで神凪就任記念硬貨4枚と交換する												
耐寒インナー	—	—	—	—	—	—	—	+20%	—	—	—	3000	1500
	入手方法 店 レスタルム、オルティシエ 拾 ベリナーズ・マート ラバティオ店、プティウォス遺跡												

名前	パラメータの変化						耐性の変化					価格	
	HP	MP	力	体力	魔力	精神	炎	冷気	雷	闇	弾	購入	売却
氷の紋章	—	—	—	—	—	—	—	+30%	—	—	—	—	5000
	入手方法 拾◇クレイン地方(→P.638) 敵 通常 ゼリー[2%]、マシュマロ[2%] 討伐 M080『協会本部防衛戦線』 他 オルティシエで神凪就任記念硬貨4枚と交換する												
耐電インナー	—	—	—	—	—	—	—	—	+20%	—	—	3000	1500
	入手方法 店 レスタルム、オルティシエ 拾◇ダスカ地方(→P.602、604)、プティウォス遺跡												
雷の紋章	—	—	—	—	—	—	—	—	+30%	—	—	—	5000
	入手方法 敵 通常 ブリュレ[1%]、カタラーナ[2%] 討伐 M051『挙げごたえのある首級』 他 オルティシエで神凪就任記念硬貨4枚と交換する												
耐闇インナー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	+20%	—	—	1500
	入手方法 拾◇プティウォス遺跡 討伐 M018『一握のギルのために』												
闇の紋章	—	—	—	—	—	—	—	—	—	+30%	—	—	5000
	入手方法 敵 通常 ヘクトアイズ[1～2%]、ブラックプリン[2%]、プリンラフーム[2%]、アロス・コン・レチェ[3%] 討伐 M047『手向けを求める幾百の骨』 他 オルティシエで神凪就任記念硬貨8枚と交換する												
スリースターズ	—	—	—	—	—	—	+30%	+30%	+30%	—	—	—	15000
	入手方法 拾◇スチリフの杜 封印、コースタルマークタワー 封印 他 ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(10 GILの筐体で宝箱99個)												
マイティガード	—	—	—	—	—	—	+30%	+30%	+30%	+30%	—	—	20000
	入手方法 拾◇クラストゥルム水道 封印 他 オルティシエで神凪就任記念硬貨20枚と交換する												
ストーンウォール	—	—	—	—	—	—	+30%	+30%	—	—	+30%	—	5000
	入手方法 他 オルティシエで神凪就任記念硬貨30枚と交換する												
源氏の小手	—	—	—	—	—	—	—	—	+30%	+30%	+30%	—	30000
	入手方法 拾◇プティウォス遺跡												
硬化シールド	+800	—	—	+40	—	—	—	—	—	—	—	—	1000
	入手方法 拾◇ジグナタス要塞、インソムニア 敵 通常 魔導アーマー「ミーレスbis」[5%]												
魔導シールド	+1000	—	—	+60	—	—	—	—	—	—	—	—	1000
	入手方法 拾◇フムース基地、インソムニア 敵 通常 魔導アーマー「ミーレスbis」[5%]、重魔導アーマー「キュイラスⅡ」[100%]												
タオル	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5000	2500
	特殊効果 身体が汚れなくなる												
	入手方法 店 チョコボポスト・ウイズ 討伐 M074『水辺の支配者』												
ハンカチ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1000	500
	特殊効果 身体が汚れにくくなる												
	入手方法 店 チョコボポスト・ウイズ 討伐 M099『失われた絵画』												
白いスニーカー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1000	500
	特殊効果 身体が汚れやすくなる												
	入手方法 店 レスタルム												
包帯	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1000	500
	特殊効果 身体に血がつかなくなる												
	入手方法 店 レスタルム												
整髪料	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1000	500
	特殊効果 水に濡れても髪が乱れなくなる												
	入手方法 店 レスタルム												
医学の心得 ノクティス専用	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2500
	特殊効果 自分の残りHPが最大値(減っていないときの値)の半分以下になると、手持ちのポーションを使う												
	入手方法 拾◇ドロール洞窟 封印												

アクセサリー(つづき)

名前	パラメータの変化						耐性の変化					価格	
	HP	MP	力	体力	魔力	精神	炎	冷気	雷	闇	弾	購入	売却
盗賊の心得 ノクティス専用	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	2500
	特殊効果 回避時の消費MPが0.8倍に減る												
	入手方法 [拾]フォッシオ洞窟												
盗賊の神髄 ノクティス専用	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	5000
	特殊効果 回避時の消費MPが0.6倍に減る												
	入手方法 [拾]コースタルマークタワー												
友情のミサンガ ノクティス以外専用	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	1000
	特殊効果 ノクティスとの距離に関係なくリンクアタックを発動可能になる												
	入手方法 [拾]クラストゥルム水道［ノクティスのレベルが35以上になったあと］、バルーバ採掘場跡、グレイシャー洞窟												
オートチェンジャー ノクティス専用	+100	―	+30	+30	―	―	―	―	―	―	―	―	1000
	特殊効果 攻撃を行なうたびに武器が自動的に切りかわる												
	入手方法 [拾]クラストゥルム水道												
ソウル・オブ・サマサ ノクティス専用	―	+50	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	20000
	入手方法 [拾]コースタルマークタワー[封印]												
ローブオブロード ノクティス専用	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	30000
	特殊効果 MPの回復速度が25%上がる												
	入手方法 [拾]スチリフの杜[封印]												
魔術の心得 ノクティス専用	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	20000
	特殊効果 自分のMPが残り半分以下になると、手持ちのエーテルを使う												
	入手方法 [拾]コースタルマークタワー[封印]												
黒頭巾 ノクティス専用	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	1500
	特殊効果 自動的に回避やガードを行なうが、回避時の消費MPがつねに15になる												
	入手方法 [拾]プティウォス遺跡												
メガホン グラディオラス専用	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	1000
	特殊効果 全員のHPの回復速度が250%上がる												
	入手方法 [拾]メルロの森												
ブラックベルト グラディオラス専用	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	1000
	特殊効果 身体が大きな敵に与えるダメージ量が50%増える												
	入手方法 [拾]グレイシャー洞窟[封印]												
侍従の教本 イグニス専用	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	1000
	特殊効果 ノクティスの残りHPが最大値(減っていないときの値)の半分以下になると、手持ちのハイポーションを使う												
	入手方法 [拾]コースタルマークタワー												
侍従長の教本 イグニス専用	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	1500
	特殊効果 ノクティスの残りHPが最大値(減っていないときの値)の半分以下になると、手持ちのエリクサーを使う												
	入手方法 [拾]フォッシオ洞窟[封印]												
ターゲットスコープ プロンプト専用	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	1000
	特殊効果 身体が小さな敵に与えるダメージ量が50%増える												
	入手方法 [拾]クラストゥルム水道［ノクティスのレベルが35以上になったあと］												
カメラストラップ プロンプト専用	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	1000
	特殊効果 撮影できる写真の枚数が少し増える												
	入手方法 [拾]チョコボポスト・ウイズ												
モグのお守り	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	5000
	特殊効果 自分が獲得する経験値が20%増える(→P.117)												
	入手方法 [拾]クラストゥルム水道［ノクティスのレベルが35以上になったあと］、コースタルマークタワー、ドロール洞窟、プティウォス遺跡、ドロール洞窟[封印] [他]カエムの岬でイリスからもらう［CHAPTER 08以降＆[別02]『イリスに花束を』クリア後］、ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(1万 GILの筐体で宝箱40～44個)												

衣装（だいじなもの）

魔法精製での使用 ×

※衣装の外見は、ノクティスのものはP.11、グラディオラスのものはP.65、イグニスのものはP.73、プロンプトのものはP.81に掲載

名前	パラメータの変化						耐性の変化					価格	
	HP	MP	力	体力	魔力	精神	炎	冷気	雷	闇	弾	購入	売却
ルシス王子の戦闘服 ノクティス専用	+20%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	入手方法 他 ノクティスの初期装備												
ルシス王子の戦闘服【ジャケットOFF】 ノクティス専用	—	—	+20%	—	+20%	—	—	—	—	—	—	—	—
	入手方法 他 初期所持												
王都警護隊の戦闘服 ノクティス以外専用	+20%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	入手方法 他 グラディオラスとイグニスとプロンプトの初期装備												
王都警護隊の戦闘服【ジャケットOFF】 ノクティス以外専用	—	—	+20%	—	+20%	—	—	—	—	—	—	—	—
	入手方法 他 初期所持												
選ばれし王の衣装 ノクティス専用	—	—	—	+30%	—	+30%	—	—	—	—	—	—	—
	入手方法 メイン 14-2『王都決戦』（開始時に自動的に入手）												
選ばれし王の衣装【ジャケットOFF】 ノクティス専用	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	特殊効果 HPの回復速度が75%、MPの回復速度が30%上がる												
	入手方法 メイン 14-2『王都決戦』（開始時に自動的に入手）												
王の剣の衣装 ノクティス以外専用	—	—	—	+30%	—	+30%	—	—	—	—	—	—	—
	入手方法 メイン 14-2『王都決戦』（開始時に自動的に入手）												
王の剣の衣装【ジャケットOFF】 ノクティス以外専用	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	特殊効果 HPの回復速度が75%上がる												
	入手方法 メイン 14-2『王都決戦』（開始時に自動的に入手）												
カジュアルスタイル	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	特殊効果 攻撃力ダウン、魔力ダウン、燃焼、凍結、感電状態が発生するのを防ぐ												
	入手方法 他 初期所持												
カジュアルスタイル【ジャケットOFF】	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	特殊効果 クリティカル率(%)が20上がる												
	入手方法 他 初期所持												
耐熱防護服	+20%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	特殊効果 炎属性の攻撃によるダメージを無効にし、燃焼状態が発生するのを防ぐ												
	入手方法 拾 ◆ レスタルム［CHAPTER 15］ メイン 08-1『発電所でひと仕事』（一時的に装備）												
DLC ルシス王の礼服 ノクティス専用	+25%	+25%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	特殊効果 MPの回復速度が30%上がる												
	入手方法 他 本作の「DELUXE EDITION」「ULTIMATE COLLECTOR'S EDITION」および「Film Collections Box」の購入特典												
DLC ルシス王の礼服【ジャケットOFF】 ノクティス専用	—	—	—	—	+30%	—	—	—	—	—	—	—	—
	特殊効果 スタミナが減らなくなる												
	入手方法 他 本作の「DELUXE EDITION」「ULTIMATE COLLECTOR'S EDITION」および「Film Collections Box」の購入特典												

バトルアイテム

魔法精製での使用 ○

名前	効果	価格 購入	価格 売却
ポーション	味方ひとりの残りHPを最大HP(減っていないときの値)の50%回復する	50	25
	入手方法 店 レガリアショップ[いつでも]、各地　拾 各地　敵 通常 ゴブリン[3%]、タランチュラ[8%]、プリン[3%]、フラン[3%]、コクヤングティ[8%]　サブ 099『孤峰の目覚め』 他 初期所持(×5)、サバイバル(スキルレベル1～3)、ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(10 GILの筐体で宝箱2～4個)		
ハイポーション	味方ひとりの残りHPを現在の最大HPまで回復する	100	50
	入手方法 店 レガリアショップ[いつでも]、各地　拾 各地　敵 通常 鉄巨人[10%]、リーパー[10%]、グラムホス[3%]、スナガ[3%]、ガルガンチュア[10%]　サブ 028『帰らぬハンター』(×10)、099『孤峰の目覚め』 他 サバイバル(スキルレベル3～7)、ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(10 GILの筐体で宝箱5～9個、1万 GILの筐体で宝箱2～4個)		
メガポーション	味方全員の残りHPを現在の最大HPまで回復する	——	150
	入手方法 拾 クレイン地方(→P.632)、コースタルマークタワー、グレイシャー洞窟 封印 など、リード地方(→P.546)、ダスカ地方(→P.602、604)、カーテスの大皿、アラケオル基地、クレイン地方(→P.646)など　敵 通常 ウルフラマイター[8%]　サブ 029『廃地に遺る思い』(×5)、099『孤峰の目覚め』 他 サバイバル(スキルレベル8～10)		
強力回復剤	味方ひとりにHP回復速度アップ状態を発生させる(HPの回復速度＋750%、持続時間30秒)	——	100
	入手方法 拾 アラケオル基地、ジグナタス要塞　敵 通常 帝国兵[5%]		
エーテル	ノクティスのMPを全回復する	100	50
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、オルティシエ、カルタナティカ、テネブラエ、ジグナタス要塞、ハンマーヘッド(10年後)　拾 各地　敵 通常 スローニン[5%]　サブ 099『孤峰の目覚め』 他 サバイバル(スキルレベル4～7)		
エリクサー	味方ひとりの最大HPを「減っていないときの値の50%」回復したのち、残りHPを現在の最大HPまで回復する。さらに、MPを全回復する	400	200
	入手方法 店 レガリアショップ[いつでも]、各地　拾 各地　敵 通常 ゴブリン[3%]、アルケニー[8%]、デスクロー[8%]、アリアドネ[8%]、アラムシャ[5%]　サブ 030『草地に遺る思い』(×10)、099『孤峰の目覚め』、別10『ふたりでおさんぽ』 他 初期所持、サバイバル(スキルレベル5～10)、ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(10 GILの筐体で宝箱10～14個)		
ハイエリクサー	味方ひとりの最大HP、残りHP、MPを全回復する	800	400
	入手方法 店 レガリアショップ[いつでも]、各地　拾 各地　敵 通常 鉄巨人[5%]、ウットゥ[8%]、イゾルデハンズ[8%]、チャンドラバルマー[8%]　サブ 031『巨岩に遺る思い』(×10)、032『疎屋に遺る思い』(×10)、099『孤峰の目覚め』　討伐 M001『お腹を空かせたつむじ風』など　他 サバイバル(スキルレベル6～10)、ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(10 GILの筐体で宝箱15～19個、1万 GILの筐体で宝箱5～9個)		
ラストエリクサー	味方全員の最大HP、残りHP、MPを全回復する	——	2000
	入手方法 拾 リード地方(→P.542、546)、ダスカ地方(→P.580、598)、クレイン地方(→P.640、674)、キカトリーク塹壕跡、スチリフの杜 封印 など、リード地方(→P.542、552)など　敵 通常 キングベヒーモス[3%]、ファラリス[3%]、鉄巨人[1%]、ガニメデス[1%]　サブ 035『山地に遺る思い』(×5)　討伐 M004『夜に降る大粒の雨』など　他 サバイバル(スキルレベル9～10)、オルティシエで神凪就任記念硬貨1枚と交換する		
フェニックスの尾	味方ひとりの戦闘不能状態を解除して最大HPと残りHPを全回復し、フェニックスの加護状態を発生させる(持続時間30秒)。戦闘不能状態の味方にのみ使用可能	1000	500
	入手方法 店 レガリアショップ[いつでも]、各地　拾 フォッシオ洞窟、グレイシャー洞窟、スチリフの杜、クラストゥルム水道 封印、ハンマーヘッド、ダスカ地方(→P.602)、チョコボポスト・ウイズ、レストストップ・カーテス、レスタルム、スチリフの杜　サブ 033『辺地に遺る思い』(×10)、034『川原に遺る思い』(×10)、099『孤峰の目覚め』 他 初期所持(×2)、サバイバル(スキルレベル7～10)		
メガフェニックス	味方全員の戦闘不能状態を解除して最大HPと残りHPを全回復し、フェニックスの加護状態を発生させる(持続時間30秒)。戦闘不能状態でない味方にも有効	——	1000
	入手方法 拾 リード地方(→P.542)、ダスカ地方(→P.576、602、614)、クレイン地方(→P.632、646、668、674)、コースタルマークタワー、キカトリーク塹壕跡 封印 など、リード地方(→P.546、556、564)、インソムニアが見える丘など　サブ 036『マルマレームの魔女』(×5)　討伐 M007『新米ハンターの悲劇』など　他 ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(10 GILの筐体で宝箱40～44個、1万 GILの筐体で宝箱10～14個)		

名前	効果	価格 購入	価格 売却
毒消し	味方ひとりの毒状態を解除する	10	5
	入手方法 店 レガリアショップ[いつでも]、各地　拾 ハンマーヘッド、レストストップ・ランガウィータ、コルニクス鉱油アルスト支店、チョコボポスト・ウイズ、レストストップ・カーテス、カルタナティカ　他 サバイバル(スキルレベル1～4)		
金の針	味方ひとりの石化状態を解除する	50	25
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 05以降]、レスタルム、マルマレームの小屋、カエムの岬、スチリフの杜[CHAPTER 07]、メルダシオ協会本部、オルティシエ、カルタナティカ、テネブラエ、ジグナタス要塞、ハンマーヘッド(10年後)　拾 レストストップ・テルパ、レスタルム、オールド・レスタ、オルティシエ		
気付け薬	味方ひとりの混乱状態を解除する	50	25
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 05以降]、レスタルム、マルマレームの小屋、カエムの岬、スチリフの杜[CHAPTER 07]、メルダシオ協会本部、オルティシエ、カルタナティカ、テネブラエ、ジグナタス要塞、ハンマーヘッド(10年後)　拾 レストストップ・カーテス、レスタルム、メルダシオ協会本部、オルティシエ		
おとめのキッス	味方ひとりのカエル状態を解除する	100	50
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 05以降]、レスタルム、マルマレームの小屋、カエムの岬、スチリフの杜[CHAPTER 07]、メルダシオ協会本部、オルティシエ、カルタナティカ、テネブラエ、ジグナタス要塞、ハンマーヘッド(10年後)　拾 コルニクス鉱油カーテス支店、レスタルム、カエムの岬、オルティシエ		
万能薬	味方ひとりの毒、石化、混乱、カエル状態を解除する	500	250
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、オルティシエ、カルタナティカ、テネブラエ、ジグナタス要塞、ハンマーヘッド(10年後)　拾 リード地方(→P.546)、ダスカ地方(→P.580)、リード地方(→P.546)、レストストップ・テルパ、レスタルム、オルティシエ、列車[CHAPTER 10]、カルタナティカ、ケスティーノ鉱山　サブ 099『孤峰の目覚め』　他 サバイバル(スキルレベル2～6)		
ハイパワーEX	味方ひとりに攻撃力アップ状態を発生させる(力+100、持続時間120秒)	500	250
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、カエムの岬、メルダシオ協会本部、オルティシエ　拾 レストストップ・カーテス、ガーディナ渡船場跡　サブ 099『孤峰の目覚め』		
タフネスVX	味方ひとりに防御力アップ状態を発生させる(体力+100、持続時間120秒)	500	250
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、カエムの岬、メルダシオ協会本部、オルティシエ　拾 レストストップ・カーテス　サブ 099『孤峰の目覚め』		
テンションWX	味方ひとりに魔力アップ状態を発生させる(魔力+100、持続時間120秒)	500	250
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、カエムの岬、メルダシオ協会本部、オルティシエ　拾 オルティシエ　サブ 099『孤峰の目覚め』		
スピリッツZX	味方ひとりに精神アップ状態を発生させる(精神+100、持続時間120秒)	500	250
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、カエムの岬、メルダシオ協会本部、オルティシエ　拾 オルティシエ　サブ 099『孤峰の目覚め』		
筋力強化剤	味方ひとりに攻撃力アップ状態を発生させる(力+200、持続時間40秒)	―	150
	入手方法 拾 北ダスカ封鎖線、フムース基地、アラケオル基地、ヴォラレ基地、テネブラエ、ジグナタス要塞　敵 通常 魔導兵[5%]、重装兵[5%]、親衛魔導兵[5%]、親衛抜刀兵[5%]、魔導兵曹[5%]、抜刀兵[5%]、旧帝国兵[3%]　サブ 099『孤峰の目覚め』		
肉体強化剤	味方ひとりに防御力アップ状態を発生させる(体力+200、持続時間40秒)	―	150
	入手方法 拾 フムース基地、ヴォラレ基地、テネブラエ、グラレア、ジグナタス要塞　敵 通常 魔導旗兵[10%]、強化魔導旗兵[10%]、親衛旗兵[10%]、突撃兵[3%]　サブ 099『孤峰の目覚め』		
反応速度向上剤	ノクティスにオート回避状態を発生させる(持続時間20秒)	―	300
	入手方法 拾 フムース基地、アラケオル基地、ヴォラレ基地、テネブラエ、ジグナタス要塞　敵 通常 狙撃兵[5%]、強化魔導兵[5%]、精鋭魔導兵[5%]、暴走魔導兵[3%]、暴走強化兵[3%]		
魔導ブースト剤	ノクティスに消費MP0状態を発生させる(持続時間20秒)	―	300
	入手方法 拾 フムース基地、アラケオル基地、ヴォラレ基地、テネブラエ、ジグナタス要塞　敵 通常 魔導兵[5%]、強化魔導兵[5%]、親衛魔導兵[5%]、魔導兵曹[5%]		
モーグリぬいぐるみ	ぬいぐるみを前方に投げ、周囲の敵にぬいぐるみを狙わせる(→P.185)	―	1
	入手方法 他 レスタルムでイリスからもらう[08-2『異国の地へ』開始後](カエムの岬でイリスに話しかけて「モーグリの修理」を選ぶと、使用回数が10にもどる)		

食材

魔法精製での使用 ○

名前	この食材を使う料理	価格	
		購入	売却
ジギィハム	ふわとろ卵のせトースト、ササミとハムのサンドウィッチ	30	15
	入手方法 店 レガリアショップ[いつでも]、ハンマーヘッド、レストストップ・ランガウィータ、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム、オールド・レスタ サブ 022『お使いドライブ』(×2) 他 初期所持(×2)		
ガルラの肉	肉厚カツサンド、特製熟成肉の濃厚シチュー、ハムサンド・メテオ盛	120	60
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム、オールド・レスタ、メルダシオ協会本部 敵 通常 ガルラ(小)[50%]、ガルラ(大)[75%]、グリーンガルラ[75%]		
アナクの肉	荒野のハンター流串焼き、ヘルシーカツのトマトソース添え	80	40
	入手方法 店 レガリアショップ[いつでも]、レストストップ・ランガウィータ、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム、オールド・レスタ、メルダシオ協会本部 敵 通常 アナク(小)[50%]、アナク(中)[100%]、アナク(大)(×2)[25%]		
デュアルホーンの肉	ピリ辛骨付きステーキ、コンソメテールスープ、メルダシオ特製ミートパイ、牙と角の大物ミートパイ	160	80
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム、オールド・レスタ、メルダシオ協会本部 敵 通常 デュアルホーン(小)(×2)[50～75%]、デュアルホーン(大)(×1～2)[50～75%] サブ 023『野獣狩りと新メニュー』(×5)		
ベヒーモスの肉	ベヒーモスモーク、王様のシチュー	3200	1600
	入手方法 店 レスタルム、メルダシオ協会本部 敵 通常 ベヒーモス(×2)[100%]、スモークアイ(×2)[100%]、タイラントベヒーモス(×2)[100%] 他 ミニゲーム『トトモストロ』の景品(ターボチャージャーを入手後にガビアノメダル15000枚と交換)		
ヒナドリスの肉	若鶏のパエリヤ、ふわとろ親子丼、グリーンスープカレー	240	120
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム、オールド・レスタ、メルダシオ協会本部 敵 通常 ヒナドリス(×2)[100%]		
高級ジギィハム	豪快ハムトースト、ハムサンド・メテオ盛、こんがり生地の目玉ガレット	400	200
	入手方法 店 チョコボポスト・ウイズ、レスタルム、オールド・レスタ		
カトブレパスの肉	ハンターのワイルド串焼き、熱々厚切りステーキ	──	600
	入手方法 敵 通常 カトブレパス(×2)[50%]		
ジャバウォックの肉	王都流レアロースト、ラザーニャ・アル・フォルノ	5200	2600
	入手方法 店 メルダシオ協会本部 敵 通常 ジャバウォック(×1～2)[25～50%]		
レウコーンの肉	メルダシオ特製ミートパイ	──	250
	入手方法 敵 通常 レウコーン(×2)[100%]		
グリフォンの肉	あこがれの特盛カツライス、王様のシチュー	3200	1600
	入手方法 店 レスタルム 敵 通常 グリフォン(×2)[15～75%] サブ 026『レスタルムの貴重な食材』(×2)		
ズーの肉	ラバティオチキンライス、至高のサクサク鳥カツ	4800	2400
	入手方法 店 レスタルム、メルダシオ協会本部 敵 通常 ズー[50%]		
ミドガルズオルムの肉	ミドガルズオルムの香味焼き	2400	1200
	入手方法 店 レスタルム 敵 通常 ミドガルズオルム(×2)[50%]、グローツラング(×2)[50%]		
ソードテイルの肉	ササミとハムのサンドウィッチ、鶏のホワイトソース和え、ペッパーチキンライス、コンソメテールスープ	60	30
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、荒野の宿営地、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム、メルダシオ協会本部 敵 通常 ソードテイル(×2)[50%]、ディノエイビス(×2)[50%]		
ランチョンミート缶	メンチ寿司、簡単缶詰サンド	100	50
	入手方法 店 レガリアショップ[いつでも]、ハンマーヘッド、レストストップ・ランガウィータ、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム、オールド・レスタ		

名前	この食材を使う料理	価格	
		購入	売却
ギガントードの肉	骨付きトードステーキ、大ガマのデミグラスソース和え、スパイシートード	520	260
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 05以降]、レスタルム、オールド・レスタ、メルダシオ協会本部 敵 通常 ギガントード(×2)[75%]		
バジリスクの肉	クレイン地鶏のチキンライス、珠玉の親子丼	──	230
	入手方法 敵 通常 バジリスク(×2)[50%]		
クイーンガルラの肉	特選ガルラステーキ、ゴージャスクイーンサンド、牙と角の大物ミートパイ	670	335
	入手方法 店 レスタルム、メルダシオ協会本部 敵 通常 クイーンガルラ(×2)[50%]		
バレッテの肉	開拓者のこってり串揚げ、王都下町の小龍包、ベテラン猟師のシュニッツェル、ゴロゴロ肉の紅色スープ	220	110
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム、オールド・レスタ、メルダシオ協会本部 敵 通常 バレッテ(×2)[50%]		
アダマンタイマイの肉	謹製ランガウィータ	──	5000
	入手方法 敵 通常 アダマンタイマイ(×3)[50%]		
カーラボスの肉	クリーミービスク、びっくり海老クリームコロッケ	1800	900
	入手方法 店 カエムの岬 敵 通常 カーラボス(×2)[50%]		
パワーシザーの肉	とろーりコク旨カニ玉、元祖レスタルムのカニ玉丼、カニ味噌入り小龍包、川と海の甘辛カニカレー	180	90
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、レスタルム、カエムの岬 敵 通常 パワーシザー(×2〜3)[50%]		
コーラルデビルの鰭	高級鰭の琥珀スープ	──	1600
	入手方法 敵 通常 コーラルデビル(×1〜2)[50%]		
エーギル	ササミとハムのサンドウィッチ、ハムサンド・メテオ盛、大ガマのデミグラスソース和え、スパイシートード、びっくり海老クリームコロッケ、タイドグルーパーのカルパッチョ	──	10
	入手方法 拾 リード地方(→P.538)		
アルスト茸	三つ星キノコリゾット、具だくさんキノコシチュー、キノコ串の3種盛り合わせ	200	100
	入手方法 店 オールド・レスタ 拾 ダスカ地方(→P.572)		
ルシストマト	大粒豆の旅立ちスープ、ヘルシーカツのトマトソース添え、大玉トマトの卵炒め、特製熟成肉の濃厚シチュー	200	100
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム 拾 リード地方(→P.538)		
ワイルドオニオン	湯煮魚の油かけ、コンソメテールスープ、ハンターのワイルド串焼き、クリーミービスク、アルロシーバスの油かけ	100	50
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、レストストップ・ランガウィータ、ガーディナ渡船場、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム 拾 ダスカ地方(→P.572)		
キラートマト	満腹やわらか豆スープ、レスタルム風モツ煮込み、しっとりトマトケーキ、ミドガルズオルムの香味焼き	500	250
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、レスタルム サブ 024『緊急食材調達』(×5)、025『みんな大好き畑の肉』(×5)		
リード芋	野菜たっぷりシチュー、やみつきポテトフライ、特製熟成肉の濃厚シチュー、バタードバラマンディ、ベテラン猟師のシュニッツェル、野菜たくさんカレー、ゴロゴロ肉の紅色スープ	40	20
	入手方法 店 レガリアショップ[いつでも]、ハンマーヘッド、レストストップ・ランガウィータ、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム 拾 リード地方(→P.538) サブ 022『お使いドライブ』(×2) 他 初期所持		
イオスグリンピース	とろーりコク旨カニ玉、満腹やわらか豆スープ	30	15
	入手方法 店 レスタルム 拾 リード地方(→P.538)、ダスカ地方(→P.572)		

食材（つづき）

名前	この食材を使う料理	価格	
		購入	売却
フンゴオンゴ茸	野菜たっぷりシチュー、鶏のホワイトソース和え、三つ星キノコリゾット、大ガマのデミグラスソース和え	80	40
	入手方法 店 レガリアショップ[いつでも]、ハンマーヘッド、レストストップ・ランガウィータ、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム、オールド・レスタ 拾 リード地方(→P.538) サブ 022『お使いドライブ』(×2) 他 初期所持		
ヴェスペル茸	具だくさんキノコシチュー、キノコ串の3種盛り合わせ、こだわり素材のキノコシチュー	300	150
	入手方法 店 オールド・レスタ 拾 クレイン地方(→P.620)		
マルマレーム茸	まろやかミルクリゾット、キノコ串の3種盛り合わせ、こだわり素材のキノコシチュー	1000	500
	入手方法 店 レスタルム、オールド・レスタ 拾 マルマレームの森		
クエクエ豆	大粒豆の旅立ちスープ、クエクエ豆のボールコロッケ	100	50
	入手方法 店 レガリアショップ[いつでも]、ハンマーヘッド、レストストップ・ランガウィータ、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地、レスタルム 拾 リード地方(→P.538)、ダスカ地方(→P.572)		
テーブルビート	ゴロゴロ肉の紅色スープ	200	100
	入手方法 店 レスタルム、オールド・レスタ 拾 ダスカ地方(→P.572)		
食用トレバリー	湯煮魚の油かけ、天然トレバリーのグリル	100	50
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、ガーディナ渡船場、カエムの岬、オルティシエ 他 魚を釣る(ジャイアントトレバリー、ガーディートレバリー)		
食用トラウト	天然トラウトのあぶり串	240	120
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、ガーディナ渡船場、カエムの岬、オルティシエ 他 魚を釣る(レインボートラウト、クレインブラウントラウト、メーダブルックトラウト、カルタインブルックトラウト、クロームレインボートラウト、コウムチェリートラウト)		
食用ネブラサーモン	ネブラサーモンの照串焼き、ほくほくサーモンにぎり、ケニーズ・デリバリー	560	280
	入手方法 店 オルティシエ 他 魚を釣る(ネブラサーモン、フォルティスネブラサーモン)		
食用タイドグルーパー	タイドグルーパーのカルパッチョ、タイドグルーパーの素揚げ	2200	1100
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、カエムの岬、オルティシエ 他 魚を釣る(タイドグルーパー)		
食用シーバス	回遊魚の串揚げ、祝宴のシーバスソテー	1380	690
	入手方法 店 オルティシエ 他 魚を釣る(シジラシーバス、ラスニアシーバス、ディムアルロシーバス)		
食用メルロープラチナトラウト	黄金テールスープ、極上トラウトのカマ焼き	3900	1950
	入手方法 店 オルティシエ 他 魚を釣る(メルロープラチナトラウト)		
食用バラマンディ	バタードバラマンディ、天然バラマンディのグリル	300	150
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、カエムの岬、オルティシエ 他 魚を釣る(クラッグ・バラマンディ、ストライプド・バラマンディ)		
食用ヴェスペル・ガー	伝説印の香草焼き	—	1800
	入手方法 他 魚を釣る(ヴェスペル・ガー)		
食用アルロシーバス	アルロシーバスの油かけ	1480	740
	入手方法 店 オルティシエ 他 魚を釣る(アルロシーバス、タビーアルロシーバス、コッパーアルロシーバス)		
食用ジッパーバラマンディ	さくさくフライサンド	980	490
	入手方法 店 オルティシエ 他 魚を釣る(ジッパーバラマンディ)		
食用ルシス鯉	六々魚の刺身盛り	1280	640
	入手方法 店 オルティシエ 他 魚を釣る(ルシス鯉、ルシス錦鯉・彩漆、ルシス錦鯉・黄昏、ルシス錦鯉・玄松葉)		
食用デビルガー	デビルガーのオーク蒸し	—	1750
	入手方法 他 魚を釣る(スポテッドデビルガー)		
食用ロードトラウト	絶対君主のあぶり串	—	1900
	入手方法 他 魚を釣る(ロードトラウト)		

名前	この食材を使う料理	価格	
		購入	売却
食用カーネルバラマンディ	カーネルバラマンディのグリル	4500	2250
	入手方法 店オルティシエ 他魚を釣る(カーネルバラマンディ)		
食用ウィードバラマンディ	白身魚の辛味あんかけ	280	140
	入手方法 店オルティシエ 他魚を釣る(ウィードバラマンディ)		
食用ウェナスサーモン	ケニーズ・スペシャルデリバリー	2100	1050
	入手方法 店オルティシエ 他魚を釣る(ウェナスサーモン)		
クレインシェル	本格シーフードリゾット、王道パエリヤ	200	100
	入手方法 店レガリアショップ[CHAPTER 15]、カエムの岬、オルティシエ 拾クレイン地方(→P.620)		
ピンクカエム	本格シーフードリゾット	150	75
	入手方法 店レガリアショップ[CHAPTER 15]、カエムの岬、オルティシエ		
ダーククレイン	大振り二枚貝の酒蒸し、王道パエリヤ、ラザーニャ・アル・フォルノ	440	220
	入手方法 店レガリアショップ[CHAPTER 15]、カエムの岬、オルティシエ 拾クレイン地方(→P.620)		
シジラガザミ	シジラガザミの旨辛漬け、川と海の甘辛カニカレー	300	150
	入手方法 店レガリアショップ[CHAPTER 15]、レスタルム、オルティシエ		
エピオルニスの卵	ふわとろ卵のせトースト、大玉トマトの卵炒め、とろーりコク旨カニ玉、元祖レスタルムのカニ玉丼、新米ハンターの焼き飯、こんがり生地の目玉ガレット、ふわとろ親子丼、珠玉の親子丼	20	10
	入手方法 店レガリアショップ[いつでも]、ハンマーヘッド、レストストップ・ランガウィータ、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム、オールド・レスタ 拾リード地方(→P.538)、ダスカ地方(→P.572)、クレイン地方(→P.620) 他初期所持(×2)		
ウルワートベリー	おもいでのお菓子	——	2000
	入手方法 サブ 096『思い出のウェディングケーキ』 他カエムの岬の畑で栽培したカエムキャロット2本と交換する		
リードペッパー	荒野のハンター流串焼き、ピリ辛骨付きステーキ、天然トレバリーのグリル、ペッパーチキンライス、王都下町の小籠包、満腹やわらか豆スープ、骨付きトードステーキ、天然トラウトのあぶり串、クリーミービスク、高級鰭の琥珀スープ、王都流レアロースト、伝説印の香草焼き、絶対君主のあぶり串	20	10
	入手方法 店レガリアショップ[いつでも]、ハンマーヘッド、レストストップ・ランガウィータ、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム、オールド・レスタ、メルダシオ協会本部、オルティシエ 拾リード地方(→P.538) サブ 023『野獣狩りと新メニュー』(×5)、025『みんな大好き畑の肉』(×5)		
毛長羊の乳	野菜たっぷりシチュー、鶏のホワイトソース和え、まろやかミルクリゾット、風薫るテルパガレット	10	5
	入手方法 店レガリアショップ[いつでも]、ハンマーヘッド、レストストップ・ランガウィータ、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム サブ 022『お使いドライブ』(×2) 他初期所持		
スキアクルクミン	天然バラマンディのグリル、野菜たくさんカレー、クエクエ豆のボールコロッケ、伝説印の香草焼き	250	125
	入手方法 店レガリアショップ[CHAPTER 05以降]、レスタルム、オールド・レスタ、メルダシオ協会本部、オルティシエ 拾ダスカ地方(→P.572)、クレイン地方(→P.620) サブ 026『レスタルムの貴重な食材』(×5)		
ホルドハナツメグ	レスタルム風モツ煮込み、ネブラサーモンの照串焼き、ベヒーモスモーク、ミドガルズオルムの香味焼き	600	300
	入手方法 店レガリアショップ[CHAPTER 05以降]、レスタルム、オールド・レスタ、メルダシオ協会本部、オルティシエ 拾ダスカ地方(→P.572) サブ 025『みんな大好き畑の肉』(×5)		
甘リード芋	ほっこりシフォンケーキ、おもいでのお菓子	——	80
	入手方法 拾リード地方(→P.538) サブ 096『思い出のウェディングケーキ』		
いぶし木	ベヒーモスモーク	310	155
	入手方法 店レスタルム 拾ダスカ地方(→P.572)		

食材（つづき）

名前	この食材を使う料理	価格	
		購入	売却
テネブラエオーク	祝宴のシーバスソテー、デビルガーのオーク蒸し	700	350
	入手方法 店オルティシエ　拾クレイン地方（→P.620）		
ケディアジンジャー	熱々厚切りステーキ、硬肝の地獄煮つけ、六々魚の刺身盛り、カーネルバラマンディのグリル、白身魚の辛味あんかけ、高級鰭の琥珀スープ、父王たちのご馳走カナッペ、謹製ランガウィータ	600	300
	入手方法 店レガリアショップ［CHAPTER 15］、レスタルム、メルダシオ協会本部 拾クレイン地方（→P.620）、ラバティオ火山　サブ 027『最高の肉料理』（×5）		
アルロエシャロット	グリーンスープカレー、黄金テールスープ、極上トラウトのカマ焼き、父王たちのご馳走カナッペ	800	400
	入手方法 店レガリアショップ［CHAPTER 15］、レスタルム、メルダシオ協会本部 拾フォッシオ洞窟、ドロール洞窟、スチリフの杜　サブ 027『最高の肉料理』（×5）		
ダスカオレンジ	すっきりオレンジケーキ、風薫るテルパガレット	——	150
	入手方法 拾ダスカ地方（→P.572）		
スイートペッパー	大粒豆の旅立ちスープ、新米ハンターの焼き飯、シジラガザミの旨辛漬け、グリーンスープカレー、硬肝の地獄煮つけ、白身魚の辛味あんかけ、川と海の甘辛カニカレー	50	25
	入手方法 店レガリアショップ［いつでも］、ハンマーヘッド、レストストップ・ランガウィータ、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム、オールド・レスタ、メルダシオ協会本部、オルティシエ　拾リード地方（→P.538）		
ガーリック	スパイシートード、大振り二枚貝の酒蒸し、ケニーズ・デリバリー、特選ガルラステーキ、タイドグルーパーの素揚げ、ケニーズ・スペシャルデリバリー	100	50
	入手方法 店レガリアショップ［CHAPTER 03以降］、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム、オールド・レスタ、メルダシオ協会本部、オルティシエ　拾ダスカ地方（→P.572）、クレイン地方（→P.620）		
サハギンの肝	レスタルム風モツ煮込み、硬肝の地獄煮つけ	——	400
	入手方法 敵 通常 サハギンリーダー（×2）［50%］		
クジャタの骨髄	こだわり素材のキノコシチュー、黄金テールスープ、王様のシチュー	2700	1350
	入手方法 店レスタルム　敵 通常 モレクジャタ（×2）［75%］		
セルナキャビア	父王たちのご馳走カナッペ	100000	50000
	入手方法 店オルティシエ　他ミニゲーム『トトモストロ』の景品（ガビアノメダル24万枚と交換）		
クレイン小麦	肉厚カツサンド、開拓者のこってり串揚げ、王都下町の小龍包、ベテラン猟師のシュニッツェル、ほっこりシフォンケーキ、簡単缶詰サンド、メルダシオ特製ミートパイ、さくさくフライサンド、クエクエ豆のボールコロッケ、こんがり生地の目玉ガレット、ゴージャスクイーンサンド、牙と角の大物ミートパイ、びっくり海老クリームコロッケ、回遊魚の串揚げ	100	50
	入手方法 店レガリアショップ［CHAPTER 03以降］、レストストップ・ランガウィータ、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム、カエムの岬　サブ 023『野獣狩りと新メニュー』（×5）、024『緊急食材調達』（×5）		
最高級クレイン小麦	しっとりトマトケーキ、カニ味噌入り小龍包、すっきりオレンジケーキ、風薫るテルパガレット、あこがれの特盛カツライス、ラザーニャ・アル・フォルノ、おもいでのお菓子、至高のサクサク鳥カツ	980	490
	入手方法 店レスタルム、オールド・レスタ、カエムの岬、オルティシエ　サブ 096『思い出のウェディングケーキ』		
ゼクサム米	ペッパーチキンライス、元祖レスタルムのカニ玉丼、野菜たくさんカレー、三つ星キノコリゾット、クレイン地鶏のチキンライス、まろやかミルクリゾット、新米ハンターの焼き飯、本格シーフードリゾット、若鶏のパエリヤ、ふわとろ親子丼、王道パエリヤ、珠玉の親子丼、あこがれの特盛カツライス、ラバティオチキンライス	200	100
	入手方法 店レガリアショップ［CHAPTER 03以降］、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地、チョコボポスト・ウイズ、レスタルム、オールド・レスタ、カエムの岬、オルティシエ　サブ 024『緊急食材調達』（×5）、026『レスタルムの貴重な食材』（×5）		
カップヌードル	カップヌードル	220	110
	入手方法 店レスタルム		

トレジャー

魔法精製での使用 ○

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
金属のかけら	拾 ◇キカトリーク塹壕跡、◆ハンマーヘッド、レストストップ・ランガウィータ、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地、プティウォス遺跡、ジグナタス要塞	―	25
さびた金属片	拾 ◇バルーバ採掘場跡、クラストゥルム水道、キカトリーク塹壕跡、フォッシオ洞窟、ドロール洞窟、グレイシャー洞窟、スチリフの杜、バルーバ採掘場跡 封印 など、◆リード地方(→P.542)、ハンマーヘッド、レストストップ・ランガウィータ、ガーディナ渡船場、荒野の宿営地、アラケオル基地、コルニクス鉱油カーテス支店、レストストップ・テルパ、土産ものバーブストなど	―	300
くず鉄の塊	拾 ◇リード地方全域、バルーバ採掘場跡、インソムニアが見える丘、クラストゥルム水道、スチリフの杜 封印、クラストゥルム水道 封印、◆ダスカ地方(→P.598)、レストストップ・カーテス、カエムの岬、メルダシオ協会本部、プティウォス遺跡、グラレア	―	200
つぶれた懐中時計	拾 ◇クレイン地方全域、キカトリーク塹壕跡 封印、◆レストストップ・テルパ、レスタルム、カエムの岬、オルティシエ、ジグナタス要塞、ハンマーヘッド(10年後)	―	500
かがやく金属片	拾 ダスカ地方(→P.580)、◇バルーバ採掘場跡、クラストゥルム水道、コースタルマークタワー、スチリフの杜、バルーバ採掘場跡 封印、スチリフの杜 封印 など、◆リード地方(→P.564)、北ダスカ封鎖線、ダスカ地方(→P.602)、アラケオル基地、クレイン地方(→P.632)、プティウォス遺跡、カルタナティカ、列車[CHAPTER 12]、ジグナタス要塞	―	800
貝殻の化石	拾 ◇フォッシオ洞窟、グレイシャー洞窟、◆ガーディナ渡船場 他 サバイバル(スキルレベル1～4)	―	25
木の化石	拾 ◇リード地方全域、フォッシオ洞窟、ドロール洞窟、グレイシャー洞窟	―	1
アンモナイトの化石	拾 ◇リード地方(→P.552)、フォッシオ洞窟、ドロール洞窟、グレイシャー洞窟、ラバティオ火山、グレイシャー洞窟 封印、フォッシオ洞窟 封印、ドロール洞窟 封印、◆プティウォス遺跡	―	400
古代竜の歯	拾 ダスカ地方(→P.598)、クレイン地方(→P.646)、◇フォッシオ洞窟、ドロール洞窟、グレイシャー洞窟、グレイシャー洞窟 封印、フォッシオ洞窟 封印、ドロール洞窟 封印、◆リード地方(→P.552)、メルダシオ協会本部、プティウォス遺跡	―	800
竜のウロコ	拾 ◇クレイン地方の特定の地域(→P.620) サブ 037『腹ぺこ猫のご飯』	―	600
ミスリルジョイント	拾 ダスカ地方(→P.590、594)、クレイン地方(→P.638、646)、◇バルーバ採掘場跡、クラストゥルム水道、コースタルマークタワー、スチリフの杜、キカトリーク塹壕跡 封印 など、◆フムース基地、アラケオル基地、クレイン地方(→P.640)、ヴォラレ基地、プティウォス遺跡、カルタナティカ、グラレア、ジグナタス要塞、インソムニア メイン 02-2『歴代王の力』(特定の敵を倒す)	―	900
尖った骨	拾 ◇リード地方全域	―	16
丈夫な骨	拾 ◇ドロール洞窟、メルロの森、ラバティオ火山、◆薄霧の森、メルダシオ協会本部、ケスティーノ鉱山	―	200
電解コンデンサ	拾 リード地方(→P.556)、◇キカトリーク塹壕跡、◆リード地方(→P.564)、北ダスカ封鎖線、フムース基地、ダスカ地方(→P.602)、アラケオル基地、クレイン地方(→P.632)、ヴォラレ基地、列車[CHAPTER 12]	―	200
レーザーセンサー	拾 ダスカ地方(→P.590)、◇キカトリーク塹壕跡、キカトリーク塹壕跡 封印、◆アラケオル基地、ヴォラレ基地、カルタナティカ、グラレア、ジグナタス要塞 敵 通常 魔導アーマー「ミーレス」[30%]、重魔導アーマー「マニプルス」[95%]	―	500
ダイナモ	拾 クレイン地方(→P.632)、◆ジグナタス要塞、インソムニア 敵 通常 魔導アーマー「ホプロマクス」[95%]、魔導アーマー「ミーレスbis」[60%]	―	900
魔導コア	拾 ◆ジグナタス要塞、コースタルマークタワー 封印 敵 通常 重魔導アーマー「パトリア」[3%]、重魔導アーマー「ドゥクス」[100%] サブ 199『盗賊の思い出』	―	25000
星の貝殻	拾 リード地方(→P.552)、◆ガーディナ渡船場	―	210
小さな羽根	拾 ◇ダスカ地方の特定の地域(→P.572)、ラバティオ火山、◆コルニクス鉱油アルスト支店、チョコボポスト・ウイズ、コルニクス鉱油カーテス支店、カエムの岬	―	90
巨鳥の羽	拾 ◇ダスカ地方の特定の地域(→P.572)、◆ベリナーズ・マート ラバティオ店	―	180

トレジャー(つづき)

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
玉虫の抜け殻	拾 クレイン地方(→P.640)、ドロール洞窟、ドロール洞窟 封印、メルダシオ協会本部 他 サバイバル(スキルレベル1～10)	―	800
石材	拾 ダスカ地方全域、ラバティオ火山、レストストップ・カーテス、レスタルム、プティウォス遺跡	―	50
良質の石材	拾 リード地方(→P.564)、ラバティオ火山、キカトリーク塹壕跡 封印、グレイシャー洞窟 封印、フォッシオ洞窟 封印、ドロール洞窟 封印、レストストップ・カーテス、プティウォス遺跡	―	350
最高級石材	拾 クレイン地方(→P.668)、キカトリーク塹壕跡 封印、グレイシャー洞窟 封印、フォッシオ洞窟 封印、ドロール洞窟 封印、ケスティーノ鉱山、プティウォス遺跡	―	600
古い本	拾 レスタルム、オルティシエ、ジグナタス要塞、ハンマーヘッド(10年後)	―	100
壊れたハーモニカ	拾 ハンマーヘッド、薄霧の森、レスタルム、オルティシエ、カルタナティカ、ジグナタス要塞	―	600
プラチナインゴット	拾 コースタルマークタワー、クレイン地方(→P.656)、グレイシャー洞窟 封印、バルーバ採掘場跡 封印、スチリフの杜 封印、コースタルマークタワー 封印 他 サバイバル(スキルレベル10)	―	10000
めずらしいコイン	拾 クレイン地方の特定の地域(→P.620)、スチリフの杜、スチリフの杜 封印、クラストゥルム水道 封印、コースタルマークタワー 封印、プティウォス遺跡、オルティシエ、カルタナティカ、グラレア、ジグナタス要塞 他 サバイバル(スキルレベル3～10)	―	1000
ミスリルインゴット	拾 スチリフの杜 封印、コースタルマークタワー 封印 サブ 138『宝の在り処』	―	20000
ガラスの宝玉	拾 ラバティオ火山、クレイン地方(→P.656)、レスタルム、オールド・レスタ、カエムの岬、プティウォス遺跡、オルティシエ 他 サバイバル(スキルレベル6～10)	―	1100
地の宝玉	拾 ダスカ地方(→P.604、614)、クレイン地方(→P.650)、クレイン地方全域、キカトリーク塹壕跡 封印、グレイシャー洞窟 封印、フォッシオ洞窟 封印、ドロール洞窟 封印、バルーバ採掘場跡 封印、クレイン地方(→P.638、646)、プティウォス遺跡、ケスティーノ鉱山、テネブラエ	―	1500
天上の宝玉	拾 キカトリーク塹壕跡 封印、グレイシャー洞窟 封印、フォッシオ洞窟 封印、ドロール洞窟 封印、スチリフの杜 封印、コースタルマークタワー 封印、プティウォス遺跡、テネブラエ サブ 038『腹ペこ猫のご馳走』	―	2500
綺麗な空き瓶	拾 ダスカ地方全域、キカトリーク塹壕跡 封印、グレイシャー洞窟 封印、フォッシオ洞窟 封印、ドロール洞窟 封印、バルーバ採掘場跡 封印、コルニクス鉱油アルスト支店、レスタルム、オルティシエ、カルタナティカ、ケスティーノ鉱山、グラレア	―	120
ふるい小銭	拾 リード地方全域、キカトリーク塹壕跡、ダスカ地方全域、グレイシャー洞窟、キカトリーク塹壕跡 封印、グレイシャー洞窟 封印、フォッシオ洞窟 封印、ドロール洞窟 封印など、ハンマーヘッド、レストストップ・ランガウィータ、ガーディナ渡船場、コルニクス鉱油アルスト支店、チョコボポスト・ウイズ、コルニクス鉱油カーテス支店、レスタルム、オルティシエ	―	150
ふるい銀貨	拾 キカトリーク塹壕跡 封印、グレイシャー洞窟 封印、フォッシオ洞窟 封印、ドロール洞窟 封印、スチリフの杜 封印、クラストゥルム水道 封印など、レストストップ・カーテス、レストストップ・テルパ、レスタルム、土産ものバーブスト、オールド・レスタ、カエムの岬、メルダシオ協会本部、ベリナーズ・マート ラバティオ店、オルティシエ、グラレア 他 サバイバル(スキルレベル4～5)	―	600
ふるい紙幣	拾 フォッシオ洞窟、クレイン地方全域、スチリフの杜 封印、クラストゥルム水道 封印、コースタルマークタワー 封印、カエムの岬、オルティシエ、カルタナティカ、列車[CHAPTER 12]、グラレア、ジグナタス要塞 他 サバイバル(スキルレベル6～10)	―	500
帝都市民栄誉章	拾 ダスカ地方(→P.594)、列車[CHAPTER 10]、列車[CHAPTER 12]、ジグナタス要塞	―	1500
帝国勲一等名誉勲章	拾 クレイン地方(→P.640)、ジグナタス要塞	―	2500
マグネトロン	拾 ジグナタス要塞 敵 通常 魔導アーマー「ホプロマクス」[5%]	―	1500
油圧シリンダー	拾 クレイン地方(→P.640)、ジグナタス要塞 敵 通常 重魔導アーマー「パトリア」[97%]	―	1600
マメット・ヴェキソス	他 ミニゲーム『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の景品(1万 GILの筐体で宝箱99個)	―	500000
メルダシオ勲章	サブ 205『ルシスに眠る脅威』	―	50000
ガルラの牙	店 土産ものバーブスト 敵 部位破壊 ガルラ(大)[100%]、グリーンガルラ[100%]	280	140
ガルラの毛皮	敵 通常 クイーンガルラ[50%]	―	250

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
ガルラの大牙	拾 ダスカ地方(→P.576) 敵 部位破壊 クイーンガルラ[100%] 他 ミニゲーム『トトモストロ』の景品(ガビアノメダル2500枚と交換)	──	700
毛角	敵 部位破壊 デュアルホーン(小)[100%]	──	190
かたい蹄	敵 通常 ブラッドホーン[100%]、デュアルホーン(小、大)[50%]、アッシュホーン[100%]、グランドホーン[100%]	──	100
巨大な毛角	拾 リード地方(→P.542、564)、リード地方(→P.546) 敵 部位破壊 デュアルホーン(大)[50%]、アッシュホーン[100%]、グランドホーン[75%]	──	1400
分厚い皮	敵 通常 アスピドケロン[100%]	──	1600
平たい門歯	敵 部位破壊 アスピドケロン[100%]	──	2050
クアールの鞭髭	敵 通常 クアール[50%]、エルダークアール[100%] 他 ミニゲーム『トトモストロ』の景品(ガビアノメダル7500枚と交換)	──	1500
トウテツの爪	店 土産ものバーブスト 敵 通常 トウテツ[50～100%]、フレキトウテツ[100%]	180	90
湾曲した牙	拾 リード地方(→P.542) 敵 通常 トウコツ[25%]	──	150
キュウキの針毛	拾 薄霧の森 敵 通常 キュウキ[50%]、イエローキュウキ[75%]	──	120
コントンの毛皮	敵 通常 コントン[50%]	──	150
鱗甲板	店 土産ものバーブスト 敵 通常 ムシュフシュ[50%]、ムシュマッヘ[100%]	480	240
ギザギザした毒針	敵 部位破壊 ムシュフシュ[50%]、ムシュマッヘ[100%]	──	1250
真紅の舌	敵 通常 ヘイカン[50%]、メガロトウコツ[50%]	──	200
硬質な髭	敵 通常 メズマライズ[80%]、シャイアメズマライズ[60%]	──	70
メズマライズの角	店 土産ものバーブスト 敵 部位破壊 メズマライズ[50%]、シャイアメズマライズ[100%]	320	160
しなやかな尾毛	敵 通常 バイコーン[75%]、アレイコーン[75%]	──	230
捻じれた螺旋角	拾 薄霧の森 敵 部位破壊 バイコーン[75%]	──	1300
アナクの蹴爪	店 土産ものバーブスト 敵 通常 アナク(大)[75%]、アナクラバン[100%]、アナクアドム[100%]	600	300
アナクの枝角	店 土産ものバーブスト 敵 部位破壊 アナク(大)[50%]	1800	900
巨大な巻角	敵 部位破壊 アルバ[10%]、アルバガドール[100%]	──	1700
サハギンの鱗	敵 通常 サハギン[100%]、サハギンローグ[100%]	──	450
尖った頭鰭	敵 通常 シーデビル[20%]、コーラルデビル[50%]	──	1900
ガマ油	拾 ダスカ地方(→P.590) 敵 通常 ギガントード[25%]、ガイアトード[100%]、ヘカトントード[100%]	──	210
ゴツゴツした鱗板	拾 ケスティーノ鉱山 敵 通常 グランガッチ[75%]	──	250
カトブレパスの牙	拾 ダスカ地方(→P.580)、プティウォス遺跡 敵 通常 カトブレパス[50%]	──	2000
湾曲した洞角	敵 部位破壊 クジャタ[100%]	──	2400
コカトリスの尾羽根	敵 通常 コカトリス[100%]	──	1100
コカトリスの鶏冠	敵 部位破壊 コカトリス[100%]	──	1900
バジリスクの飾り羽根	敵 通常 バジリスク[50%]	──	350
大蜂の毒針	敵 通常 キラービー[75%]	──	150
棘だらけのカマ	敵 通常 ソルジャーワスプ[75%]、キラーワスプ[75%]	──	240
ベヒーモスの角	店 土産ものバーブスト 拾 ダスカ地方(→P.580)、薄霧の森、プティウォス遺跡 敵 部位破壊 はぐれベヒーモス[100%]、キングベヒーモス[100%]、ベヒーモス[100%]、タイラントベヒーモス[100%]	5000	2500
グリフォンの羽毛	敵 通常 グリフォン[15～100%]	──	2600
グリフォンの羽爪	敵 部位破壊 グリフォン[25～100%]	──	3400
バレッテの甲羅	敵 通常 バレッテ[50%]	──	160
シールドスパイク	敵 部位破壊 バレッテ[75%]	──	1200
モルボルの目玉	拾 プティウォス遺跡 敵 通常 モルボル[100%]、モルボルドゥーム[100%]	──	1400
モルボルの蔓	拾 プティウォス遺跡 敵 通常 モルボルベビー[5%]、モルボルブラット[5%]	──	2250
恐竜の大爪	敵 通常 バンダースナッチ[100%]	──	900
恐竜の大顎	敵 部位破壊 バンダースナッチ[75%]	──	1600
大蛇の鱗	敵 通常 ミドガルズオルム[50%]、ウトガルズオルム[100%]、グローツラング[50%]	──	1100

トレジャー(つづき)

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
大蛇のフード	敵 部位破壊 ミドガルズオルム[25%]、ウトガルズオルム[100%]、グローツラング[25%]	—	1900
大ムカデの脚	敵 通常 ハンドレッグ(×1〜3)[50%]	—	60
大ムカデの顎	敵 部位破壊 ハンドレッグ[100%]	—	320
巨大海老の髭	拾 プティウォス遺跡　敵 部位破壊 カーラボス[100%]、はぐれカーラボス[100%]	—	700
サソリの針	敵 通常 サルファーアラクラン[30%]	—	190
トレントの枯れ枝	拾 メルロの森　敵 通常 トレント[80〜100%]	—	800
トレントの古木	敵 部位破壊 トレント[100%]	—	1600
マンドレイクの花	拾 メルロの森　敵 通常 マンドレイク[25%]	—	1400
ワイバーンの翼	敵 通常 ワイバーン[75%]	—	1600
鋭利な風切羽	拾 カーテスの大皿　敵 通常 ソードテイル[50%]、ディノエイビス[50%]	—	150
雷神鳥の羽	拾 クレイン地方(→P.668)　敵 通常 雷神鳥[75%]、緋雷鳥[75%]	—	700
ズーのくちばし	敵 通常 ズー(×3)[50%]	—	3000
邪竜の角	敵 部位破壊 ジャバウォック[25%]、マノクゾム[100%]	—	2400
緋色の骨針	敵 部位破壊 ケツァルコアトル[100%]	—	2750
アナクの大枝角	敵 部位破壊 アナクラバン[50%]、アナクアドム[100%]	—	1900
アルバの蹴爪	敵 通常 アルバ[25%]、アルバガドール[100%]	—	290
大ムカデの脚爪	敵 通常 レッドレッグ(×1〜3)[50%]	—	120
大ムカデの顎牙	敵 部位破壊 レッドレッグ[100%]	—	800
ざらざらした殻	敵 通常 カーラボス[50%]	—	1600
大ガマ油	拾 プティウォス遺跡　敵 通常 ガイアトード[100%]	—	2600
鋭い針毛	敵 通常 キュウキ[50〜75%]	—	1500
大きな毒針	敵 通常 ジョックビー[75%]	—	360
危険な毒針	拾 クレイン地方(→P.664)　敵 通常 クイーンビー[75%]	—	700
強靭な鞭髭	拾 ダスカ地方(→P.602)　敵 通常 クアール[50%]、エルダークアール[50%]	—	3400
巨大な蹄	敵 通常 クジャタ[100%]	—	650
猛々しい蹄	敵 通常 モレクジャタ[25%]	—	3500
鮮やかな羽爪	敵 部位破壊 グリフォン[100%]	—	4800
半透明の皮膜	敵 通常 ケツァルコアトル[75〜100%]、ミクトランシワトル[100%]	—	600
立派な尾羽根	拾 クレイン地方(→P.656)　敵 通常 ノーブルコカトリス[100%]	—	1650
見事な尾羽根	敵 通常 ノーブルコカトリス[100%]	—	2450
立派な鶏冠	敵 部位破壊 ノーブルコカトリス[100%]	—	2400
見事な鶏冠	敵 部位破壊 ノーブルコカトリス[100%]	—	3400
麗しき毛皮	敵 通常 コントン[50%]	—	2750
サソリの大針	敵 通常 クラウンアラクラン[75%]	—	1200
サソリのトゲ	敵 通常 アラクラン[25%]	—	40
硬い鱗	敵 通常 サハギンリーダー[50%]	—	1100
サボテンの針	拾 クレイン地方(→P.656)　敵 通常 サボッテンダー[100%]、ジャボテンダー[25%]	—	50
ずっしりとした鱗板	敵 通常 シーデビル[80%]、コーラルデビル[50%]	—	2000
スパイクアーマー	敵 部位破壊 スカルンバレッテ[75%]	—	2300
角質化した皮膚	敵 通常 ジャバウォック[50〜75%]、マノクゾム[100%]	—	4400
巨大な針	敵 通常 ジャボテンダー[75%]	—	100
鋭利なカマ	敵 通常 キラーワスプ[75%]	—	1500
綺麗な飾り羽根	敵 通常 ノーブルバジリスク[85%]	—	2350
華麗な飾り羽根	敵 通常 ノーブルバジリスク[85%]	—	3350
丈夫な甲羅	敵 通常 スカルンバレッテ[100%]	—	900
大蟹のはさみ	拾 マルマレームの森　敵 通常 パワーシザー[50%]、マイティシザー[100%]	—	375
頑丈なはさみ	敵 通常 パワーシザー[50%]	—	1875

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
ちいさなクチバシ	敵 通常 ノーブルヒナドリス[75%]	―	400
ふわふわした羽毛	敵 通常 ノーブルヒナドリス[75%]	―	2300
竜のかぎ爪	敵 通常 ワイバーン[100%]	―	8000
たなびく髭	敵 通常 ヨルムンガンド[100%]	―	1950
神のごとき髭	敵 通常 ヨルムンガンド[100%]、ビルレスト[100%]	―	4950
蟹の甲羅	敵 通常 ロックシザー[25%]、シナバーシザー[50%]、フリントシザー[75%]	―	75
揺るぎない螺旋角	敵 部位破壊 アレイコーン[10%]、レウコーン[75%]	―	1350
腐った骨針	敵 部位破壊 ミクトランシワトル[100%]	―	6000
大いなる洞角	敵 部位破壊 ファラリス[100%]、モレクジャタ[100%]	―	4000
アダマンタイト	敵 通常 アダマンタイマイ[50%]	―	50000
修理キット	店 レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、ハンマーヘッド、コルニクス鉱油アルスト支店、コルニクス鉱油カーテス支店、レスタルム、オールド・レスタ	100	50
ギルの鱗	他 魚を釣る(ホーンギル、チップドギル、グリラーギル、ショートホーンギル、ベンドホーンギル、ロータスギル)	―	2
ファンギルの背鰭	他 魚を釣る(レッドファンギル、アズールファンギル)	―	100
ナマズの髭	他 魚を釣る(ルシスキャットフィッシュ、ゴールデンキャットフィッシュ)	―	10
大ナマズの心臓	他 魚を釣る(キングキャットフィッシュ、マグナキャットフィッシュ)	―	1700
イビルガーの光鱗	他 魚を釣る(ピンクイビルガー)	―	2500
スネークヘッドの歯	他 魚を釣る(スネークヘッド、ガーネットスネークヘッド、ファントムスネークヘッド)	―	10
スネークヘッドの鮮鱗	他 魚を釣る(ジェイドスネークヘッド、サファイアスネークヘッド)	―	100
アルストバスの骨	他 魚を釣る(アルストバス、スパイクアルストバス)	―	5
フェニックスバスの浮袋	他 魚を釣る(フェニックスバス)	―	50
ピラルクの紅鱗	他 魚を釣る(ノーブルピラルク)	―	1000
バレルフィッシュの骨鱗	他 魚を釣る(グローリーバレルフィッシュ)	―	2
アビスグルーパーの目玉	他 魚を釣る(アビスグルーパー)	―	1000
サーモンの脂鰭	他 魚を釣る(アルゴスサーモン)	―	640
トラウトの鱗	他 魚を釣る(ラーミナトラウト、レパードトラウト)	―	150
トラウトの暗鱗	他 魚を釣る(カンゴームトラウト)	―	740
ナマズの粘液	他 魚を釣る(バンデッドキャットフィッシュ、モトルドキャットフィッシュ)	―	160
ナマズの毒鰭	他 魚を釣る(グリミーキャットフィッシュ、ラークキャットフィッシュ)	―	1800
ガーの硬鱗	他 魚を釣る(バーバリックガー)	―	710
バラマンディの内臓	他 魚を釣る(ウィアードバラマンディ)	―	2140
バラマンディの棘鰭	他 魚を釣る(ロックバラマンディ、ヴェスペルバラマンディ)	―	190
スネークヘッドの彩鱗	他 魚を釣る(オパールスネークヘッド)	―	620
バスの歯	他 魚を釣る(バンテーラバス、リゾラスピーコックバス)	―	140
バスの目玉	他 魚を釣る(レッドアイバス)	―	510
グルーパーの骨	他 魚を釣る(ピジョングルーパー)	―	260
グルーパーの皮	他 魚を釣る(シジラグルーパー、スコルピオングルーパー)	―	360
グルーパーの背鰭	他 魚を釣る(メナスグルーパー)	―	600
ピラルクの大鱗	他 魚を釣る(リーガルピラルク)	―	2290
トレバリーの棘鱗	他 魚を釣る(アトールトレバリー)	―	410
トレバリーの鰭	他 魚を釣る(クリムゾントレバリー)	―	230
バレルフィッシュの粘液	他 魚を釣る(レッドバレルフィッシュ、ブラックバレルフィッシュ)	―	15
ルシス鯉の逆鱗	他 魚を釣る(ルシス錦鯉・金鯱)	―	2790
ルシス鯉の一条鱗	他 魚を釣る(ルシス錦鯉・白金、ルシス錦鯉・日輪、ルシス錦鯉・斑雪、ルシス錦鯉・寿三色、ルシス錦鯉・紅六紋、ルシス錦鯉・緋衣、ルシス錦鯉・東雲)	―	710
デイスの鱗	他 魚を釣る(ダスカデイス、カタラクタデイス、クアールデイス、ワドムデイス、リバーデイス、スペクルムデイス、マッドデイス、ペイルデイス、ヴェスペルデイス、ケイブデイス、ウェナスデイス、レグルスデイス)	―	9

車用品

魔法精製での使用 ×

※各アイテムの効果は「ファイナルファンタジーXV アルティマニア -シナリオ SIDE-」に掲載

塗料鉱石／色見本帳

用途：レガリアのカスタマイズでボディカラーの変更に使う。色見本帳があれば、選べる色が増える

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
ホワイトストーンの欠片	拾 リード地方(→P.538)、リード地方の特定の地域(→P.538) 敵 通常 アイスボム(×2)[40%]	—	5
ブラックストーンの欠片	拾 リード地方(→P.538)、リード地方の特定の地域(→P.538) 敵 通常 ボム(×2)[40%]	—	5
レッドストーンの欠片	拾 リード地方(→P.538)、リード地方の特定の地域(→P.538) 敵 通常 ボム(×2)[40%] サブ 017『瀟洒なるレガリア』	—	5
ブルーストーンの欠片	拾 リード地方(→P.538)、リード地方の特定の地域(→P.538) 敵 通常 アイスボム(×2)[40%]	—	5
グリーンストーンの欠片	拾 リード地方(→P.538)、リード地方の特定の地域(→P.538) 敵 通常 サンダーボム(×2)[40%]	—	5
イエローストーンの欠片	拾 リード地方(→P.538)、リード地方の特定の地域(→P.538) 敵 通常 サンダーボム(×2)[40%]	—	5
銀の粒	拾 リード地方(→P.538)、ダスカ地方の特定の地域(→P.572)、ラバティオ火山	—	50
金の粒	拾 リード地方(→P.538)、ダスカ地方の特定の地域(→P.572)、ラバティオ火山	—	75
虹鉱石の粒	拾 リード地方(→P.538)、ダスカ地方の特定の地域(→P.572)、バルーバ採掘場跡、ラバティオ火山、バルーバ採掘場跡 封印、ベリナーズ・マート ラバティオ店	—	100
ホワイトストーン鉱石	拾 ダスカ地方(→P.572)、ダスカ地方の特定の地域(→P.572) 敵 通常 アイスボム(×2)[10%]、テルミット(×2)[20%]	—	50
ブラックストーン鉱石	拾 ダスカ地方(→P.572)、ダスカ地方の特定の地域(→P.572) 敵 通常 ボム(×2)[10%]、グレネード(×2)[20%]	—	50
レッドストーン鉱石	拾 ダスカ地方(→P.572)、ダスカ地方の特定の地域(→P.572) 敵 通常 ボム(×2)[10%]、グレネード(×2)[20%]	—	50
ブルーストーン鉱石	拾 ダスカ地方(→P.572)、ダスカ地方の特定の地域(→P.572) 敵 通常 アイスボム(×2)[10%]、テルミット(×2)[20%]	—	50
グリーンストーン鉱石	拾 ダスカ地方(→P.572)、ダスカ地方の特定の地域(→P.572) 敵 通常 サンダーボム(×2)[10%]、シュラプネル(×2)[20%]	—	50
イエローストーン鉱石	拾 ダスカ地方(→P.572)、ダスカ地方の特定の地域(→P.572) 敵 通常 サンダーボム(×2)[10%]、シュラプネル(×2)[20%]	—	50
銀の欠片	拾 ダスカ地方(→P.572)、クレイン地方の特定の地域(→P.620)	—	150
金の欠片	拾 ダスカ地方(→P.572)、クレイン地方の特定の地域(→P.620)	—	200
虹鉱石の欠片	拾 ダスカ地方(→P.572)、クレイン地方の特定の地域(→P.620)、マルマレームの森、キカトリーク塹壕跡 封印、グレイシャー洞窟 封印、フォッシオ洞窟 封印、ドロール洞窟 封印、バルーバ採掘場跡 封印	—	300
ホワイトストーンの結晶	拾 クレイン地方(→P.620)、クレイン地方の特定の地域(→P.620) 敵 通常 テルミット(×2)[30%]	—	200
ブラックストーンの結晶	拾 クレイン地方(→P.620)、クレイン地方の特定の地域(→P.620) 敵 通常 グレネード(×2)[30%]	—	200
レッドストーンの結晶	拾 クレイン地方(→P.620)、クレイン地方の特定の地域(→P.620) 敵 通常 グレネード(×2)[30%]	—	200
ブルーストーンの結晶	拾 クレイン地方(→P.620)、ダスカ地方の特定の地域(→P.572)、ラバティオ火山 敵 通常 テルミット(×2)[30%]	—	200

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
グリーンストーンの結晶	拾 クレイン地方(→P.620)、クレイン地方の特定の地域(→P.620)、ラバティオ火山 敵 通常 シュラプネル(×2)[30%]	——	200
イエローストーンの結晶	拾 クレイン地方(→P.620)、クレイン地方の特定の地域(→P.620) 敵 通常 シュラプネル(×2)[30%]	——	200
銀鉱石	拾 クレイン地方(→P.620)、バルーバ採掘場跡、メルロの森、ラバティオ火山、バルーバ採掘場跡 封印、ベリナーズ・マート ラバティオ店	——	400
金鉱石	拾 クレイン地方(→P.620)、バルーバ採掘場跡、メルロの森、ラバティオ火山、バルーバ採掘場跡 封印	——	500
虹鉱石の結晶	拾 クレイン地方(→P.620)、バルーバ採掘場跡 封印	——	600
「初級」色見本帳	サブ 017『瀟洒なるレガリア』	——	——
「中級」色見本帳	店 ハンマーヘッド	3000	——
「上級」色見本帳	店 レスタルム	10000	——
「秘伝」色見本帳	他 ミニゲーム『トトモストロ』の景品(ガビアノメダル36万枚と交換)	——	——

ステッカー

用途 レガリアのカスタマイズで車体に貼る。全体に一括で貼るものと、貼る場所を選べるものがある

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
ハンマーヘッド スペシャル	サブ 017『瀟洒なるレガリア』	——	——
2 tone	店 レストストップ・ランガウィータ	300	——
マニアック	店 オルティシエ	10000	——
POP LINE	店 チョコボポスト・ウイズ	3000	——
Composition	店 ハンマーヘッド	1000	——
Abstract painting	店 オールド・レスタ	6000	——
クラウンズガード	拾 カエムの岬[CHAPTER 06以降]	——	——
アームズ	店 メルダシオ協会本部	6000	——
ビースト	店 ガーディナ渡船場	2000	——
ガーディアン	店 オルティシエ	8000	——
ビッグバン	他 ミニゲーム『トトモストロ』の景品(ガビアノメダル45万枚と交換)	——	——
マイス	店 レスタルム	8000	——
カーバンクルステッカー	店 オルティシエ	10000	——
DLC シドニーエディション	他 本作の店舗別予約特典(ゲオ)	——	——
DLC ゴールデンチョコボエディション	他 本作の店舗別予約特典(Game TSUTAYA、TSUTAYA オンラインショッピング)	——	——
DLC プラチナリヴァイアサンエディション	他 本作の「DELUXE EDITION」「ULTIMATE COLLECTOR'S EDITION」「デジタルプレミアムエディション」の購入特典	——	——
DLC ピクセルキャラクターエディション	他 本作のダウンロード版の購入特典	——	——
レーシングストライプⅠ	サブ 017『瀟洒なるレガリア』	——	——
レーシングストライプⅡ	店 コルニクス鉱油アルスト支店	500	——
レーシングストライプⅢ	店 コルニクス鉱油アルスト支店	500	——
レーシングストライプⅣ	店 ガーディナ渡船場	500	——
レーシングストライプⅤ	店 ガーディナ渡船場	500	——
ロイヤルストライプⅠ	店 土産ものバーブスト	500	——
ロイヤルストライプⅡ	店 土産ものバーブスト	500	——
カーボンパターン	店 ベリナーズ・マート ラバティオ店	500	——
チェッカーパターン	店 ベリナーズ・マート ラバティオ店	500	——
フレイムパターンⅠ	店 レスタルム	500	——
フレイムパターンⅡ	店 レスタルム	500	——
フレイムパターンⅢ	店 レスタルム	500	——
レガリアの紋章	拾 カエムの岬[CHAPTER 06以降]	——	——
ルシス王の紋章	拾 カエムの岬[CHAPTER 08以降]	——	——

ステッカー(つづき)

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
ノクティスステッカー	他 カエムの岬の畑で栽培したカエムキャロット3本と交換する	──	──
グラディオラスステッカー	他 カエムの岬の畑で栽培したカエムキャロット3本と交換する	──	──
プロンプトステッカー	他 カエムの岬の畑で栽培したカエムキャロット3本と交換する	──	──
イグニスステッカー	他 カエムの岬の畑で栽培したカエムキャロット3本と交換する	──	──
ルナフレーナステッカー	店 オルティシエ	3000	──
チョコボステッカー	店 チョコボポスト・ウイズ	1500	──
モーグリステッカー	店 チョコボポスト・ウイズ	1500	──
サボテンダーステッカー	店 チョコボポスト・ウイズ	1500	──
モンスター出没注意ステッカー	店 メルダシオ協会本部	1000	──
銃痕ステッカー	店 オールド・レスタ	1000	──
ハンマーヘッドステッカー	店 ハンマーヘッド	150	──
キャバリエステッカー	店 レスタルム	150	──
コルニクス鉱油ステッカー	拾 レスタルム	──	──
エボニーステッカー	拾 レスタルム	──	──
アンブラステッカー	他 カエムの岬の畑で栽培したカエムキャロット3本と交換する	──	──
小さな友達ステッカー	店 オルティシエ	2000	──

パーツ

用途 レガリアのカスタマイズで取りつける。レガリアの性能を上げることが可能

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
スーパーチャージャー	サブ 019 『勇猛なるレガリア』	──	──
ターボチャージャー	他 ミニゲーム『トトモストロ』の景品(ガビアノメダル15000枚と交換)	──	──
空力ワックス	サブ 016 『華麗なるレガリア』	──	──
噴射式整流装置	店 レスタルム	6000	──
魔導ジェネレーター	他 ミニゲーム『トトモストロ』の景品(ガビアノメダル360万枚と交換)	──	──
補助タンク	店 レスタルム	6000	──
ガラスコーティング	サブ 018 『麗しきレガリア』	──	──
強化型ガラスコーティング	店 ベリナーズ・マート ラバティオ店	8000	──
超疎水性表面加工	店 オルティシエ	20000	──
強化型ヘッドライト	サブ 020 『輝かしきレガリア』	──	──

アルバム

用途 カーステレオで音楽を再生できる。ミュージックプレイヤーがあれば、車の外でも聴ける

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
FF1のおもいで	他 初期所持	──	──
FF2のおもいで	店 レストストップ・ランガウィータ	100	──
FF3のおもいで	店 コルニクス鉱油アルスト支店	100	──
FF4のおもいで	店 ハンマーヘッド	100	──
FF5のおもいで	店 ガーディナ渡船場	100	──
FF6のおもいで	店 レストストップ・テルパ	100	──
FF7のおもいで	他 初期所持	──	──
FF8のおもいで	店 ハンマーヘッド	100	──
FF9のおもいで PART1	店 コルニクス鉱油カーテス支店	100	──
FF9のおもいで PART2	店 コルニクス鉱油カーテス支店	100	──
FF10のおもいで	店 チョコボポスト・ウイズ	100	──
FF11のおもいで PART1	店 土産ものバーブスト	100	──
FF11のおもいで PART2	店 土産ものバーブスト	100	──
FF11のおもいで PART3	店 土産ものバーブスト	100	──

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
FF11のおもいで PART4	店土産ものバーブスト	100	―
FF11のおもいで PART5	店土産ものバーブスト	100	―
FF12のおもいで	店ベリナーズ・マート ラバティオ店	100	―
FF13のおもいで	他初期所持	―	―
FF14のおもいで PART1	店レスタルム	100	―
FF14のおもいで PART2	店レスタルム	100	―
ディシディアFFのおもいで	店オールド・レスタ	500	―
FF零式のおもいで	店オルティシエ	1000	―
ディシディア デュオデシムFFのおもいで	店オールド・レスタ	500	―
ルシスのおもいで	他初期所持	―	―
Afrojackのおもいで	他初期所持	―	―
KINGSGLAIVEのおもいで	他初期所持	―	―
JUSTICE MONSTERS FIVEのおもいで	他初期所持	―	―
BROTHERHOODのおもいで	他初期所持	―	―

レジャー用品

魔法精製での使用 ×

※各アイテムの効果は「ファイナルファンタジーXV アルティマニア －シナリオ SIDE－」に掲載

野菜／種・果実／メダル／笛

用途 特定のサブクエストで使用するか、チョコボのエサやカスタマイズ用の道具などとして使う

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
カエムキャロット	サブ 095『野菜を育ててみよう』(×1～5) 他カエムの岬の畑で栽培する	―	1
みずみずしい青豆	サブ 075『採れたて野菜ハンター』	―	―
重量感のあるタマネギ	サブ 076『フルオク農場のお手伝い』	―	―
香り高き根菜	サブ 077『フルオク農場の野菜ハンター』	―	―
ミメットの野菜	店チョコボポスト・ウイズ	50	25
クリーエの野菜	店チョコボポスト・ウイズ[サブクエスト 046『ふらふらチョコボ』クリア後] サブ 046『ふらふらチョコボ』	50	25
レイゲンの野菜	店チョコボポスト・ウイズ	50	25
シルキスの野菜	店チョコボポスト・ウイズ[サブクエスト 049『絶滅危惧種の黒チョコボ』クリア後] サブ 049『絶滅危惧種の黒チョコボ』	300	150
ゼルファトルの種	サブ 045『撮れ撮れチョコボ』	―	―
ゼルファトルの果実	他ミニゲーム『チョコボレース』の「チョコボレース vs.グラディオラス」「チョコボレース vs.イリス」で拾う	―	―
ドマの種	サブ 045『撮れ撮れチョコボ』	―	―
ドマの果実	他ミニゲーム『チョコボレース』の「チョコボレース vs.プロンプト」「チョコボレース vs.イグニス」「チョコボレース vs.みんな」で拾う(雨天時のみ)	―	―
マムークの種	サブ 045『撮れ撮れチョコボ』	―	―
マムークの果実	他ミニゲーム『チョコボレース』の「チョコボフープ：ショートカントリー」「チョコボフープ：ロングクライム」で拾う(雨天時のみ)	―	―
バルの種	サブ 048『追われたチョコボ』	―	―
バルの果実	他ミニゲーム『チョコボレース』の「チョコボフープ：ロングクライム」で拾う(夜間のみ)	―	―
オ・ゴモロの種	サブ 048『追われたチョコボ』	―	―
オ・ゴモロの果実	他ミニゲーム『チョコボレース』の「チョコボレース vs.プロンプト」「チョコボレース vs.イグニス」「チョコボレース vs.みんな」で拾う(夜間のみ)	―	―

野菜／種・果実／メダル／笛(つづき)

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
シェルダレーの種	サブ 048『追われたチョコボ』	―	―
シェルダレーの果実	他 ミニゲーム『チョコボレース』の「チョコボレース vs.プロンプト」「チョコボレース vs.みんな」「チョコボフープ：ショートカントリー」で拾う	―	―
ラザハンの種	サブ 048『追われたチョコボ』	―	―
ラザハンの果実	他 ミニゲーム『チョコボレース』の「チョコボレース vs.イグニス」「チョコボフープ：ロングクライム」で拾う	―	―
レプリカメダル	サブ 044『チョコボに会いたい』	―	―
ショートコース制覇記念メダル	他 ミニゲーム『チョコボレース』の「チョコボフープ：ショートカントリー」を時間を30秒以上残してクリアする	―	―
ロングコース制覇記念メダル	他 ミニゲーム『チョコボレース』の「チョコボフープ：ロングクライム」を時間を30秒以上残してクリアする	―	―
ラウンシーメダル	他 ミニゲーム『チョコボレース』の「チョコボレース vs.プロンプト」をクリアする	―	―
デストリアメダル	他 ミニゲーム『チョコボレース』の「チョコボレース vs.グラディオラス」をクリアする	―	―
コーサーメダル	他 ミニゲーム『チョコボレース』の「チョコボレース vs.イグニス」をクリアする	―	―
ジェニットメダル	他 ミニゲーム『チョコボレース』の「チョコボレース vs.イリス」をクリアする	―	―
デブチョコボメダル	他 ミニゲーム『チョコボレース』の「チョコボレース vs.みんな」をクリアする	―	―
リーディングジョッキーメダル	他 ミニゲーム『チョコボレース』でほかのメダルをすべて入手する	―	―
チョコボの笛	サブ 044『チョコボに会いたい』	―	―

ロッド

用途 釣りで使う竿。性能が高いほど、ラインの耐久力が減りにくい

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
マインドブレイク	他 初期所持	―	―
デビルブラスター	店 ドロール湧水	3000	1500
DLC エアスタッガー	他 本作のダウンロード版および「ULTIMATE COLLECTOR'S EDITION」の購入特典	―	―
デススピン	店 ヴェスペル湖・東湖畔	12000	6000
バタフライエッジ	店 ラクシア橋脚 サブ 059『一竿風月』	7000	3500
明鏡止水	サブ 061『太公望の悪魔退治』	―	―

ルアー

用途 釣りで使う擬似餌。種類によって、釣りやすい魚がちがう

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
ポップペック・チョコボ	店 レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、ヴァンナス海岸 拾 ◇ クラストゥルム貯水池、マラキアの古池 他 初期所持	50	25
ポップペック・白チョコボ	店 レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、ヴァンナス海岸 拾 ◇ クラストゥルム貯水池、マラキアの古池	50	25
ポップペック・赤チョコボ	店 レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、ヴァンナス海岸 拾 ◇ クラストゥルム貯水池、マラキアの古池	50	25
スティンキーバブル・モルボル	店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、ヴェスペル湖・東湖畔 拾 ◇ ヴェスペル湖・西湖畔	200	100
スティンキーバブル・モルボルドゥーム	店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、ヴェスペル湖・東湖畔 拾 ◇ ヴェスペル湖・西湖畔	200	100
スティンキーバブル・モルボルグレート	店 レガリアショップ[CHAPTER 15]、ヴェスペル湖・東湖畔 拾 ◇ ヴェスペル湖・西湖畔	200	100

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
ウォータークェーカー・SWマッドピンク	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、ゼクサム用水池、ドロール湧水、レスタルム、メーダ川、ヴェスペル湖・東湖畔 拾◇ヴェスペル湖・西湖畔、メルロの滝	200	100
ウォータークェーカー・SWグリーン	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、ゼクサム用水池、ドロール湧水、レスタルム、メーダ川、ヴェスペル湖・東湖畔 拾◇ヴェスペル湖・西湖畔、メルロの滝	200	100
ウォータークェーカー・アビスウォーム	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、ゼクサム用水池、ドロール湧水、レスタルム、メーダ川、ヴェスペル湖・東湖畔 拾◇ヴェスペル湖・西湖畔、メルロの滝	200	100
マジックウォーカー・カタラーナ	店レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、ヴァンナス海岸、コルニクス鉱油アルスト支店 拾◇マラキアの古池、忘れじの水面	50	25
マジックウォーカー・プリン	店レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、ヴァンナス海岸、コルニクス鉱油アルスト支店 拾◇マラキアの古池、忘れじの水面 他初期所持	50	25
マジックウォーカー・レチェ	店レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、ヴァンナス海岸、コルニクス鉱油アルスト支店 拾◇マラキアの古池、忘れじの水面	50	25
スラップオブデス・サハギン	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、ラクシア橋脚、カエムの岬、ヴェスペル湖・離れ小島 拾◇ラクシア橋脚、メーダ川、◆土産ものバーブスト[50%]	200	100
スラップオブデス・コーラルデビル	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、ラクシア橋脚、カエムの岬、ヴェスペル湖・離れ小島 拾◇ラクシア橋脚、メーダ川	200	100
スラップオブデス・シーデビル	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、ラクシア橋脚、カエムの岬、ヴェスペル湖・離れ小島 拾◇ラクシア橋脚、メーダ川、◆土産ものバーブスト[50%]	200	100
DLC タイダルウェイバー・リヴァイアサン	他本作のダウンロード版および「ULTIMATE COLLECTOR'S EDITION」の購入特典	―	―
ニードル1000・サボテンダー	店レガリアショップ[CHAPTER 05以降]、コルニクス鉱油カーテス支店、巨神の水鏡 拾◇クラストゥルム貯水池、農夫のため池	50	25
ニードル1000・メタルサボテン	店レガリアショップ[CHAPTER 05以降]、コルニクス鉱油カーテス支店、巨神の水鏡 拾◇クラストゥルム貯水池、農夫のため池、◆オールド・レスタ[50%]	50	25
ニードル1000・ゴールドサボテン	店レガリアショップ[CHAPTER 05以降]、コルニクス鉱油カーテス支店、巨神の水鏡 拾◇クラストゥルム貯水池、農夫のため池	50	25
ジャイアントニードル10000・ジャボテンダー	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、ヴェスペル湖・東湖畔 拾◇ヴェスペル湖・東湖畔	200	100
ジャイアントニードル10000・メタルジャボテン	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、ヴェスペル湖・東湖畔 拾◇ヴェスペル湖・東湖畔	200	100
ジャイアントニードル10000・ゴールドジャボテン	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、ヴェスペル湖・東湖畔 拾◇ヴェスペル湖・東湖畔	200	100
ボンバー・ボム	店レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、ヴァンナス海岸、コルニクス鉱油アルスト支店、巨神の水鏡 拾◇ニグリス湖、農夫のため池、ドロール湧水 他初期所持	50	25
ボンバー・アイスボム	店レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、ヴァンナス海岸、コルニクス鉱油アルスト支店、巨神の水鏡 拾◇ニグリス湖、農夫のため池、ドロール湧水	50	25
ボンバー・サンダーボム	店レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、ヴァンナス海岸、コルニクス鉱油アルスト支店、巨神の水鏡 拾◇ニグリス湖、農夫のため池、ドロール湧水	50	25
ジャンボタスク・ガルラ	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、レスタルム、ラクシア橋脚、ヴェスペル湖・離れ小島 拾◇ヴェスペル湖・東湖畔	200	100
ジャンボタスク・グリーンガルラ	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、レスタルム、ラクシア橋脚、ヴェスペル湖・離れ小島 拾◇ヴェスペル湖・東湖畔	200	100
ジャンボタスク・クイーンガルラ	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、レスタルム、ラクシア橋脚、ヴェスペル湖・離れ小島 拾◇ヴェスペル湖・東湖畔	200	100
アイアンクラッダー・鉄巨人	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、オルティシエ サブ 060『ネイヴィスへの挑戦』	200	100

ルアー(つづき)

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
ランカー・トンベリ	拾◇ニグリス湖、農夫のため池、マラキアの古池、忘れじの水面	—	100
ウィスカー・モーグリパール	店レガリアショップ[CHAPTER 05以降]、ゼクサム用水池、ドロール湧水、土産ものバーブスト、メーダ川　拾◇マラキアの古池、忘れじの水面、ウェナス川、メルロの滝	50	25
ウィスカー・クリスタル	店レガリアショップ[CHAPTER 05以降]、ゼクサム用水池、ドロール湧水、土産ものバーブスト、メーダ川　拾◇マラキアの古池、忘れじの水面、ウェナス川、メルロの滝、◇オールド・レスタ[50%]	50	25
ウィスカー・チョコ	店レガリアショップ[CHAPTER 05以降]、ゼクサム用水池、ドロール湧水、土産ものバーブスト、メーダ川　拾◇マラキアの古池、忘れじの水面、ウェナス川、メルロの滝	50	25
ブリーザー・レッドドラゴン	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、土産ものバーブスト、ラクシア橋脚、ヴェスペル湖・離れ小島　拾◇ラクシア橋脚、メーダ川、カエムの荒磯、◇土産ものバーブスト[50%]	50	25
ブリーザー・グリーンドラゴン	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、土産ものバーブスト、ラクシア橋脚、ヴェスペル湖・離れ小島　拾◇ラクシア橋脚、メーダ川、カエムの荒磯	50	25
ブリーザー・ブルードラゴン	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、土産ものバーブスト、ラクシア橋脚、ヴェスペル湖・離れ小島　拾◇ラクシア橋脚、メーダ川、カエムの荒磯	50	25
ナイフ・T・トンベリ	拾◇ウェナス川、カエムの荒磯　サブ 058『同好の師』	—	100
メガフレアラー・バハムート	サブ 別03『ヴェスペル湖のぬし』	—	—
デッドリールーレット・アーリマン	店レガリアショップ[CHAPTER 05以降]、ゼクサム用水池、ドロール湧水、メーダ川　拾◇忘れじの水面、ドロール湧水	50	25
デッドリールーレット・フロートアイ	店レガリアショップ[CHAPTER 05以降]、ゼクサム用水池、ドロール湧水、メーダ川　拾◇忘れじの水面、ドロール湧水	50	25
デッドリールーレット・ブラッディレッド	店レガリアショップ[CHAPTER 05以降]、ゼクサム用水池、ドロール湧水、メーダ川　拾◇忘れじの水面、ドロール湧水、◇土産ものバーブスト[50%]	50	25
ストーマー・フォカロル	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、オルティシエ	200	100
ストーマー・フォカロルパープルベリー	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、オルティシエ	200	100
ストーマー・フォカロルチャート	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、オルティシエ	200	100
ビッグマスター・テュポーン	他ミニゲーム『トトモストロ』の景品(ガビアノメダル45000枚と交換)	—	2500
ジェムズライト・レンジドカーバンクル	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、オルティシエ	3000	1500



ライン

用途 釣りで使う糸。耐久力がゼロになると、魚に逃げられてしまう

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
スパイダーシルク	店レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、各地 拾各地の釣り場、土産ものバーブスト 他初期所持(×5)など	30	15
スーパーバリーン	店レガリアショップ[CHAPTER 03以降]、各地 拾ドロール湧水、ウェナス川、ラクシア橋脚、メーダ川、カエムの荒磯、ヴェスペル湖・東湖畔、ヴェスペル湖・西湖畔、メルロの滝	100	50
ドラゴンズベアード	店レガリアショップ[CHAPTER 15]、巨神の水鏡、土産ものバーブスト、ヴェスペル湖・東湖畔、ヴェスペル湖・離れ小島、オルティシエ	500	250

リール

用途 釣りで使う糸を巻き取るパーツ。性能が高いほど、魚のスタミナを奪いやすい

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
メンカル	他初期所持	―	―
アクベンス	店ドロール湧水	4500	2250
ガラテア	店ラクシア橋脚	6800	3400
ネレイド	店ヴェスペル湖・東湖畔	9600	4800
リムレーン	他ミニゲーム『トトモストロ』の景品(ガビアノメダル85000枚と交換)	―	―
DLC フォーマルハウト	他本作のダウンロード版および「ULTIMATE COLLECTOR'S EDITION」の購入特典	―	―

グリダ

用途 ミニゲーム『トトモストロ』でモンスターの応援に使う楽器。それぞれ効果が異なる

名前	入手方法	価格	
		購入	売却
闘気のグリダ	店オルティシエ	30000	15000
堅守のグリダ	店オルティシエ	24000	12000
活力のグリダ	他はじめてガビアノ闘技場を訪れたときに自動的に入手	―	―
浄化のグリダ	店オルティシエ	8000	4000
狂乱のグリダ	店オルティシエ	18000	9000

だいじなもの

魔法精製での使用 ×

※衣装はP.225に掲載

名前	解説	価格	
		購入	売却
マジックボトル	精製した魔法を詰めるためのボトル	―	―
	入手方法 拾各地(→P.160) メイン多数(→P.160) 他初期所持		
神凪就任記念硬貨	ミニゲーム『神凪就任記念硬貨集め』で貴重なアイテムと交換できる硬貨	―	―
	入手方法 拾各地 敵通常サボテンダー[100%] メイン09-2『首脳会談』(会談でのノクティスの返答に応じて×1～4) 他精巧な銀貨として入手(→P.246)、アダマンタイマイを倒したのちクロウズ・ネスト ランガウィータ支店に集まっている人たちからもらう(最大で×14)		
DLC 宿泊券	宿泊代がつねに半額になるチケット	―	―
	入手方法 他本作の店舗別予約特典(Amazon.co.jp、ゲオ)、本作の「ULTIMATE COLLECTOR'S EDITION」の購入特典		
DLC ガソリンチケット	ガソリン代とファストトラベルの料金がつねに半額になるチケット	―	―
	入手方法 他本作の店舗別予約特典(Amazon.co.jp、ゲオ)、本作の「ULTIMATE COLLECTOR'S EDITION」の購入特典		

だいじなもの(つづき)

名前	解説	価格	
		購入	売却
DLC LOKTON LX-X1R	くっきりと背景が写り、特殊なカラーエフェクト「HOPE」がかかるカメラ	—	—
	入手方法 他 本作の店舗別予約特典(Game TSUTAYA、TSUTAYAオンラインショッピング、スクウェア・エニックス e-STORE)、本作の「ULTIMATE COLLECTOR'S EDITION」「デジタルプレミアムエディション」の購入特典		
王都製スマートフォン	ノクティスが愛用しているスマートフォン	—	—
	入手方法 他 初期所持		
LOKTON LX-30	プロンプトが愛用しているカメラ	—	—
	入手方法 他 初期所持		
大陸の地図	ルシスとニフルハイムの地図。メインメニューの「マップ」やR3ボタンで見られる	—	—
	入手方法 他 はじめてハンマーヘッドを訪れたときにシドニーからもらう		
赤い牙	ブラッドホーンを倒した証	—	—
	入手方法 メイン 01-3『変種の野獣討伐』(ブラッドホーンを倒す)		
シドニーの小包	シドニーから預かった小包	—	—
	入手方法 メイン 01-4『はじめての車旅』(シドニーからもらう)		
デイヴの封筒	サブクエスト 028『帰らぬハンター』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 028『帰らぬハンター』		
精巧な銀貨	ディーノから銀貨の話を聞くと、神凪就任記念硬貨に変わる	—	—
	入手方法 メイン 01-4『はじめての車旅』(アーデンからもらう)		
朝刊 M.E. 756/05	インソムニアの陥落が報じられた新聞	—	—
	入手方法 メイン 01-6『不穏な報せ』(開始時に自動的に入手)		
王墓の鍵	王の墓所に入るときに使う鍵	—	—
	入手方法 メイン 02-2『歴代王の力』(コルからもらう)		
巨神の証	タイタンの啓示を受けた証	—	—
	入手方法 メイン 04-4『巨神の啓示』(タイタンを倒す)		
雷神の証	ラムウの啓示を受けた証	—	—
	入手方法 メイン 05-2『雷神の啓示』(すべての雷神の石碑に触れる)		
ミスリル鉱石	ミスリルパーツの素材となる鉱石	—	—
	入手方法 メイン 07-1『三人旅』(スチリフの杜で拾う)		
ミスリルパーツ	船の整備に使われるパーツ	—	—
	入手方法 メイン 08-1『発電所でひと仕事』(終了時に自動的に入手)		
二十四使の護符	六神に仕える精霊「二十四使」の力を持つ護符	—	—
	入手方法 メイン 09-1『水都オルティシエ』または09-2『首脳会談』(ゲンティアナからもらう)		
水神の証	リヴァイアサンの啓示を受けた証	—	—
	入手方法 メイン 09-4『水神の啓示』(リヴァイアサンを倒す)		
おもいでの手帳	ノクティスがルナフレーナとやり取りしていた手帳	—	—
	入手方法 メイン 09-4『水神の啓示』(終了時に自動的に入手)		
イグニスの杖	物語の後半でイグニスが使う杖	—	—
	入手方法 メイン 09-4『水神の啓示』(終了時に自動的に入手)		
発電機の鍵	ケスティーノ鉱山の発電機を起動する鍵	—	—
	入手方法 メイン 10-2『王たるもの 軍師たるもの』(ケスティーノ鉱山で拾う)		
氷神の証	シヴァの啓示を受けた証	—	—
	入手方法 メイン 12-4『氷神の息吹』(ゲンティアナからもらう)		
セキュリティカード	ジグナタス要塞の各所で扉を開けるカード	—	—
	入手方法 メイン 13-2『ルシス王の孤独な戦い』(ジグナタス要塞で拾う)		
回路操作カードB	ジグナタス要塞で回路パネルBを操作できるカード	—	—
	入手方法 メイン 13-3『ジグナタス要塞攻略』(ジグナタス要塞で拾う)		
回路操作カードC	ジグナタス要塞で回路パネルCを操作できるカード	—	—
	入手方法 メイン 13-3『ジグナタス要塞攻略』(ジグナタス要塞で拾う)		
エレベーター用カードキー	ジグナタス要塞の中央エレベーターを起動するカードキー	—	—
	入手方法 メイン 13-2『ルシス王の孤独な戦い』(ジグナタス要塞で拾う)		

名前	解説	価格	
		購入	売却
なぐり書きのメモ	ノクティスへのメッセージが記されたメモ	—	—
	入手方法 メイン CHAPTER 13終了時に自動的に入手		
剣神の証	バハムートの啓示を受けた証	—	—
	入手方法 メイン CHAPTER 13終了直前に自動的に入手		
炎神の欠片	イフリートを倒した証	—	—
	入手方法 メイン 14-2『王都決戦』(イフリートを倒す)		
エネミーホイッスル	周囲の敵を呼び寄せる笛。R2ボタン(アイテムメニュー)で使用する	100	—
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 05以降] メイン 04-1『奇妙なドライブ』(終了時に自動的に入手)		
ミュージックプレイヤー	レガリアに乗っていないときでもアルバムの音楽を聴けるプレイヤー。L2ボタンで使用する	100	—
	入手方法 店 レガリアショップ[CHAPTER 03以降]		
幻惑のトリュフ	サブクエスト 別08『湖の巨獣を間近で撮りたい』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 別08『湖の巨獣を間近で撮りたい』(×3)		
火山の花束	イリスに渡すアイテム	—	—
	入手方法 サブ 別02『イリスに花束を』		
欠けたドッグタグ	サブクエスト 028『帰らぬハンター』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 028『帰らぬハンター』		
ねじ曲がったドッグタグ	サブクエスト 029『廃地に遺る思い』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 029『廃地に遺る思い』		
錆びたドッグタグ	サブクエスト 030『草地に遺る思い』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 030『草地に遺る思い』		
焦げたドッグタグ	サブクエスト 031『巨岩に遺る思い』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 031『巨岩に遺る思い』		
歪んだドッグタグ	サブクエスト 032『疎屋に遺る思い』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 032『疎屋に遺る思い』		
傷だらけのドッグタグ	サブクエスト 033『辺地に遺る思い』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 033『辺地に遺る思い』		
潰れたドッグタグ	サブクエスト 034『川原に遺る思い』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 034『川原に遺る思い』		
磨かれたドッグタグ	サブクエスト 035『山地に遺る思い』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 035『山地に遺る思い』		
汚れたドッグタグ	サブクエスト 036『マルマレームの魔女』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 036『マルマレームの魔女』		
ベヒーモスのモモ肉	サブクエスト 083『極上を求めて -最上級の肉-』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 083『極上を求めて -最上級の肉-』		
ズーの光卵	サブクエスト 084『極上を求めて -最大級の卵-』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 084『極上を求めて -最大級の卵-』		
カーラボスの頭胸甲	サブクエスト 085『極上を求めて -最高級の海老-』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 085『極上を求めて -最高級の海老-』		
封印の鍵	各地のダンジョンにある封印の扉を開ける鍵	—	—
	入手方法 サブ 205『ルシスに眠る脅威』		
レッドフロッグ	サブクエスト 051『深い川も賑やかに』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 051『深い川も賑やかに』(×5)		
イエローフロッグ	サブクエスト 052『エイゲル先生のお手伝い -黄色いカエル-』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 052『エイゲル先生のお手伝い -黄色いカエル-』(×5)		
メルロホタル	サブクエスト 055『エイゲル先生のお手伝い -ホタル-』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 055『エイゲル先生のお手伝い -ホタル-』(×3)		

だいじなもの(つづき)

名前	解説	価格	
		購入	売却
七色カエル	サブクエスト 057『まぼろしのカエル』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 057『まぼろしのカエル』(×5)		
積み荷	サブクエスト 026『レスタルムの貴重な食材』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 026『レスタルムの貴重な食材』		
ブレスック宛ての貨物	サブクエスト 073『襲撃された配送車』、074『再び襲撃された配送車』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 073『襲撃された配送車』、074『再び襲撃された配送車』		
謎めいた地図	サブクエスト 124『謎めいた紙片 -1枚目-』～137『謎めいた紙片 -14枚目-』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 124『謎めいた紙片 -1枚目-』～137『謎めいた紙片 -14枚目-』(合計で×14)		
シルベスタのパズルA	シルベスタのパズルA～Nを集めると、シルベスタの地図になる	—	—
	入手方法 サブ 124『謎めいた紙片 -1枚目-』		
シルベスタのパズルB	シルベスタのパズルA～Nを集めると、シルベスタの地図になる	—	—
	入手方法 サブ 125『謎めいた紙片 -2枚目-』		
シルベスタのパズルC	シルベスタのパズルA～Nを集めると、シルベスタの地図になる	—	—
	入手方法 サブ 126『謎めいた紙片 -3枚目-』		
シルベスタのパズルD	シルベスタのパズルA～Nを集めると、シルベスタの地図になる	—	—
	入手方法 サブ 127『謎めいた紙片 -4枚目-』		
シルベスタのパズルE	シルベスタのパズルA～Nを集めると、シルベスタの地図になる	—	—
	入手方法 サブ 128『謎めいた紙片 -5枚目-』		
シルベスタのパズルF	シルベスタのパズルA～Nを集めると、シルベスタの地図になる	—	—
	入手方法 サブ 129『謎めいた紙片 -6枚目-』		
シルベスタのパズルG	シルベスタのパズルA～Nを集めると、シルベスタの地図になる	—	—
	入手方法 サブ 130『謎めいた紙片 -7枚目-』		
シルベスタのパズルH	シルベスタのパズルA～Nを集めると、シルベスタの地図になる	—	—
	入手方法 サブ 131『謎めいた紙片 -8枚目-』		
シルベスタのパズルI	シルベスタのパズルA～Nを集めると、シルベスタの地図になる	—	—
	入手方法 サブ 132『謎めいた紙片 -9枚目-』		
シルベスタのパズルJ	シルベスタのパズルA～Nを集めると、シルベスタの地図になる	—	—
	入手方法 サブ 133『謎めいた紙片 -10枚目-』		
シルベスタのパズルK	シルベスタのパズルA～Nを集めると、シルベスタの地図になる	—	—
	入手方法 サブ 134『謎めいた紙片 -11枚目-』		
シルベスタのパズルL	シルベスタのパズルA～Nを集めると、シルベスタの地図になる	—	—
	入手方法 サブ 135『謎めいた紙片 -12枚目-』		
シルベスタのパズルM	シルベスタのパズルA～Nを集めると、シルベスタの地図になる	—	—
	入手方法 サブ 136『謎めいた紙片 -13枚目-』		
シルベスタのパズルN	シルベスタのパズルA～Nを集めると、シルベスタの地図になる	—	—
	入手方法 サブ 137『謎めいた紙片 -14枚目-』		
シルベスタの地図	サブクエスト 138『宝の在り処』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 138『宝の在り処』(シルベスタのパズルA～Nを集める)		
ガーネットの原石	メインクエスト 01-5『秘密の対価』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 メイン 01-5『秘密の対価』(リード地方で拾う)		
アメジストの原石	サブクエスト 039『新進気鋭の彫金師』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 039『新進気鋭の彫金師』		
ヘリオドールの原石	サブクエスト 040『磨いた腕で光る石』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 040『磨いた腕で光る石』(×3)		
サファイアの原石	サブクエスト 041『頼れる王子の審美眼』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 041『頼れる王子の審美眼』		
ルビーの原石	サブクエスト 042『虎穴の中で光る虎児』を進めるためのアイテム	—	—
	入手方法 サブ 042『虎穴の中で光る虎児』		

名前	解説	価格	
		購入	売却
エメラルドの原石	サブクエスト 043『至宝の煌めきを』を進めるためのアイテム	――	――
	入手方法 サブ 043『至宝の煌めきを』		
カクトーラの猫まんま	サブクエスト 037『腹ぺこ猫のご飯』を進めるためのアイテム	――	――
	入手方法 サブ 037『腹ぺこ猫のご飯』		
モニカの猫まんま	サブクエスト 038『腹ぺこ猫のご馳走』を進めるためのアイテム	――	――
	入手方法 サブ 038『腹ぺこ猫のご馳走』		
高級ネコ缶	サブクエスト 038『腹ぺこ猫のご馳走』を進めるためのアイテム	20000	――
	入手方法 店 カエムの岬		
いびつなウィング	レガリアを「レガリア TYPE-F」に改造するために必要	――	――
	入手方法 メイン 05-3『帝国への挑戦』（アラケオル基地で自動的に入手）		
いびつなスタビライザー	レガリアを「レガリア TYPE-F」に改造するために必要	――	――
	入手方法 メイン 06-2『帝国への反撃』（終了時に自動的に入手）		
いびつなエンジン	レガリアを「レガリア TYPE-F」に改造するために必要	――	――
	入手方法 サブ 097『潜入 フムース基地』		
思い出のハンマー	柄にメッセージが彫られているハンマー	――	――
	入手方法 サブ 005『エンジンブレード Ⅲ の改造』		
漆黒のくちばし	サブクエスト 200『伝説の幕開け』を進めるためのアイテム	――	――
	入手方法 サブ 200『伝説の幕開け』		
モルボルの触手	サブクエスト 201『おぞましい伝説』を進めるためのアイテム	――	――
	入手方法 サブ 201『おぞましい伝説』		
包丁	サブクエスト 202『謎に包まれた伝説』を進めるためのアイテム	――	――
	入手方法 サブ 202『謎に包まれた伝説』		
素晴らしき洞角	サブクエスト 203『呪われた伝説』を進めるためのアイテム	――	――
	入手方法 サブ 203『呪われた伝説』		
うごめく骨	サブクエスト 204『至高の武器』を進めるためのアイテム	――	――
	入手方法 サブ 204『至高の武器』		
木彫りのサボテンダー	サブクエスト 092『ご当地サボテンダーズ』を進めるためのアイテム	500	――
	入手方法 店 チョコボポスト・ウイズ		
モルタルのサボテンダー	サブクエスト 092『ご当地サボテンダーズ』を進めるためのアイテム	1000	――
	入手方法 店 レスタルム		
大理石のサボテンダー	タルコットに渡すアイテム	3000	――
	入手方法 店 オルティシエ		
ミスリルサボテンダー	タルコットに渡すアイテム	――	――
	入手方法 拾 ◇ フムース基地［大理石のサボテンダーをタルコットに渡したあと］		
鉄人のレシピブック vol.2	イグニスが「特選ガルラステーキ」のレシピを習得できる本	800	――
	入手方法 店 チョコボポスト・ウイズ		
鉄人のレシピブック vol.7	イグニスが「ラバティオチキンライス」のレシピを習得できる本	2000	――
	入手方法 店 メルダシオ協会本部		
鉄人のレシピブック vol.5	イグニスが「こだわり素材のキノコシチュー」のレシピを習得できる本	1200	――
	入手方法 店 オルティシエ		
鉄人のレシピブック vol.4	イグニスが「びっくり海老クリームコロッケ」のレシピを習得できる本	1000	――
	入手方法 店 カエムの岬		
鉄人のレシピブック vol.3	イグニスが「風薫るテルパガレット」のレシピを習得できる本	1000	――
	入手方法 店 土産ものバーブスト		
鉄人のレシピブック vol.1	イグニスが「元祖レスタルムのカニ玉丼」のレシピを習得できる本	600	――
	入手方法 店 オールド・レスタ		
鉄人のレシピブック vol.6	イグニスが「川と海の甘辛カニカレー」のレシピを習得できる本	1000	――
	入手方法 店 ベリナーズ・マート ラバティオ店		

開発スタッフQ&A 3

レベルチーム



▶ボスバトル リードレベルデザイン

寺田武史

おもな担当 タイタン戦やリヴァイアサン戦、帝国基地攻略戦など、ボスバトル全般のレベルデザイン



▶メインクエスト リードレベルデザイン

高橋和也

おもな担当 ルシスでのメインクエストの実制作のほか、サブクエストや別行動クエストなどの制作・監修



▶ダンジョン リードレベルデザイン

岩坂康史

おもな担当 リード地方、ダスカ地方、クレイン地方にあるダンジョンのレベルデザイン

――とくに力を入れたところを教えてください。

寺田　ボスとのバトルは、「攻」「防」「連」という3つの要素を重視して調整しました。具体的には、ボタン連打で華麗にくり出せる攻撃アクション、敵の攻撃をパリィではじき返す反撃アクション、敵がダウンしたスキに狙えるコマンドやバックアタックリンクです。アクションゲームが苦手なかたでも、白熱した戦いを体験できるようになっていますので、強敵とのバトルを楽しんでいただけると幸いです。

岩坂　ダンジョンを制作するにあたって、ディレクターの田畑から「なかに入ることを一瞬でもためらうような怖さ」「開放的なフィールドの生態系とは明らかにちがうエネミーたち」「物陰に何かがいる！という驚き」がお題として出されました。そこで、"ホラー"をダンジョンの共通キーワードに決め、「制限をかけられる視界」「閉塞感」「音に敏感にさせられる」「自由を奪われる」の4つを、怖さを感じさせる要因として念頭に置きました。さらに、それぞれの場所ごとに異なるギミックのテーマを持たせることで、バリエーションのあるダンジョンを設計しています。

――今回の作品で一番見てほしい部分は？

高橋　本作のクエストは、モブハントをはじめとして、写真撮影、釣り、食材探し、宝探し、ダンジョン探索、チョコボレース、別行動クエストなど、多岐にわたります。私はメインクエストの制作を担当しましたが、みなさんにはそのメインクエストを忘れてしまうくらい寄り道に熱中して、この世界のさまざまな要素に魅力を感じていただけたらうれしいです。

岩坂　見てもらいたいところはたくさんありますが、ひとつあげるなら、怖いダンジョンを進むときに心強く感じられる、仲間たちとの会話です。おしゃべりなプロンプトのひとりごとに、グラディオラスのツッコミ、いつも冷静なイグニスのひとことなど、ダンジョン専用のものとして数多くのセリフが用意されているので、聞き逃さないでほしいですね。

――もっとも気に入っているキャラクターは？

高橋　王都警護隊のモニカとダスティン、帝国准将のロキとカリゴは、とても思い入れがあるキャラクターです。もともと彼らは登場する場面が少なかったのですが、シナリオプロットをゲーム化するなかで、ニフルハイム帝国との戦いを盛り上げるべく出番を増やしてもらいました。モニカは得意の料理を活かしたエピソードも考えてあるので、いつかゲーム化したいです。

――開発中のおもしろいエピソードを教えてください。

寺田　体験版『エピソード ダスカ』の制作中に、ベヒーモスのクエストのプロトタイプを田畑に見せたら、「ベヒーモスの角探しを体験してこい」とロケハンを命じられ、自腹で千葉県の山奥へ。そこでイノシシの骨を見つけて、後日、田畑に届けました（笑）。



レベルチーム だけが知っている本作の秘密

- 帝国基地の機銃は「余力があったら作ろう」というあつかいでコソッと入れていたら、2016年2月に配信された帝国基地のプレイ動画で、FPS好きの外国人ファンに見つかって喜ばれ、あとに引けずに正式仕様化が決定。メモリや処理負荷の調整で非常に苦労しました。**【寺田】**
- CHAPTER 01はみんなサラッとクリアすると思いますが、寄り道するといろいろな発見があったりします。ハンマーヘッドでサニアと出会うグラディオラス、キカトリーク塹壕跡やバルーバ採掘場跡の入口で王の墓所のことを教えてくれるサニア、結婚ドレスの記事が載っているガーディナ渡船場の新聞など、探してみてください。**【高橋】**
- ドロール洞窟にあるハシゴのついた足場は、近くに現れる鉄巨人の攻撃を受けると破壊されるようになっていました。しかし、テストプレイをした人から「難しすぎる！」というブーイングが多く、破壊されないようになりました。**【岩坂】**


SECTION 4
討伐依頼
FINAL FANTASY XV ULTIMANIA
— BATTLE + MAP SIDE —

討伐依頼の基礎知識

BASIC GUIDANCE OF MOBHUNT

ルシスやオルティシエのあちこちでは、住人たちが危険な野獣やシガイの被害に頭を悩ませている。ハンターとして討伐依頼を受け、敵を倒して報奨金をゲットしよう。



討伐依頼をこなせばお礼がもらえる

ハンマーヘッドに到着したあとは、各地のほとんどのレストランで討伐依頼を受けられる。討伐依頼の基本的な進めかたは右の写真のとおりで、指定された場所に出現する討伐対象をすべて倒せばOK。依頼を達成するために複雑な手順を踏む必要はないが、下記の特徴があるので覚えておくといい。

討伐依頼のおもな特徴

- 討伐依頼は2種類以上を同時に受けられず、いずれかの討伐依頼を受注した状態で別の依頼を受けると、それまで受けていたものはキャンセルされる
- 多くの討伐依頼は、ハンターランク(右ページを参照)を高くしたり、特定のクエストをクリアしたりするまで受注できない
- 討伐依頼を受けていると、生息地に討伐対象(右のマークが表示された敵)が出現する。なお、討伐対象と同じ種族の敵でも、右のマークが表示されていない個体は、倒したときに討伐数がカウントされない





- メインメニューの「クエスト」やレガリアのオートドライブの「クエストの目的地から選ぶ」で、現在受けている討伐依頼を選択すると、討伐対象の生息地をマップ上で確認できる
- 一部の討伐対象は、特定の時間帯や特定の天候のときにしか出現しない
- それぞれの討伐依頼は、クリア後にリプレイできる。ただし、リプレイ時は、クリアしても勲章や報酬がもらえないほか、報奨金が初回よりも少ない



⬆受けられる討伐依頼はレストランごとにちがうので、はじめて訪れた拠点では忘れずにチェックしておきたい。

討伐依頼の基本的な進めかた

①レストランで依頼を受ける



⬅レストランで「討伐依頼」を選択し、挑戦したいものを右ページの画面で決める。

②討伐対象を倒す



⬅生息地に行くとマークが表示された討伐対象が出現するので、戦って全滅させよう。

③レストランで報告する



⬅敵を倒したあとにレストランで討伐達成を報告すれば、ギルやアイテムをもらえる。

⬇討伐達成の報告や報奨金などの受け取りは、どこのレストランでも可能で、依頼を受けた場所までもどる必要はない。



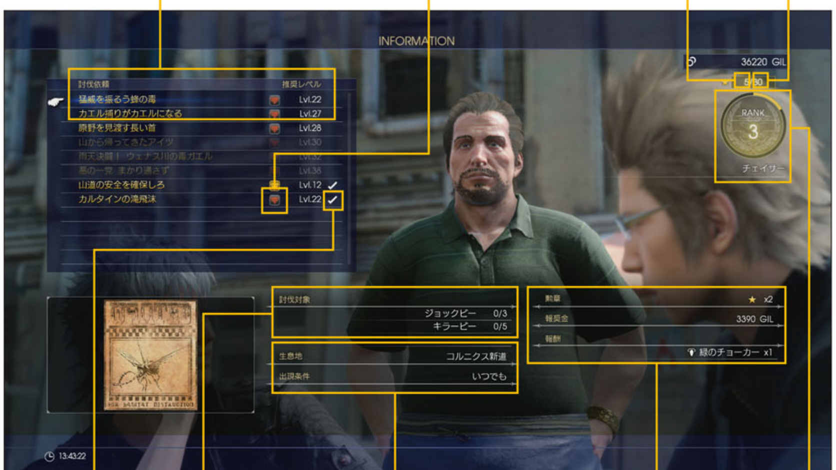
討伐依頼を受けるときの画面の見かた

討伐依頼
討伐依頼の種類と推奨レベル。推奨レベルが高い依頼ほど、討伐対象が強敵である傾向が強い。暗く表示されている依頼は、ハンターランクが足りなくて受注できないもので、◉ボタンを押すと必要なハンターランクを確認可能。

討伐依頼の難易度
討伐依頼の難易度を示すマーク。赤いものは「高難易度討伐依頼」で、バトルの難易度が「イージー」でも『ルビーの光』が発動しない(→P.110)。

つぎのランクアップに必要な勲章の数

現在のハンターランクで獲得した勲章の数



チェックマーク
その討伐依頼がクリア済みであることを示す。

クリア時に得られるもの

討伐対象
倒す必要がある敵の種族と数。

討伐対象の生息地と出現条件
討伐対象が出現する場所と、出現する時間帯および天候。

ハンターランク
現在のハンターランクと肩書き。円周部分はつぎのランクアップまでの勲章の獲得状況を示すゲージになっており、勲章を得るたびに黄色い部分が伸びる。

勲章を集めてハンターランクを上げよう

それぞれの討伐依頼は、はじめてクリアしたときに、勲章を得られる。右の表の数だけ勲章を集めれば、ハンターランクが上がって、受けられる依頼が増えるのだ。ハンターランクが上がったさいにはランクアップ報酬としてアクセサリーが手に入るので、以降の戦いに役立てよう。ちなみに、ハンターランクを10にするには、すべての討伐依頼をクリアする必要がある。

ハンターランクとランクアップ報酬

ハンターランク		必要な勲章の数		そのランクになったときにもらえるランクアップ報酬
		累計	つぎのランクまで	
1	アプレンティス	0	5	——
2	トラッパー	5	15	チタンバングル
3	チェイサー	20	30	ヘリオドールの腕輪
4	レンジャー	50	50	シルバーバングル
5	スレイヤー	100	40	サファイアの腕輪
6	オフィサー	140	40	ゴールドバングル
7	ガーディアン	180	40	黒のチョーカー
8	グランドマスター	220	30	ブルーダイヤの腕輪
9	ハンドオブマーシー	250	43	センチュリオンバングル
10	アレイウェイ・ジャック	293	——	ダークマターの腕輪

討伐依頼INDEX

依頼名	推奨レベル	必要ランク	討伐対象	初回クリア時にもらえるもの 報奨金(GIL)	報酬(赤い文字は装備品)	詳細
▼ハンマーヘッドで受けられる討伐依頼						
M001 お腹を空かせたつむじ風	2	1	トウテツ×7	740	ハイエリクサー	P.257
M002 荒野の野獣退治	5	1	メズマライズ×5	980	ハイエリクサー	P.257
M003 砂塵にかすむ悪食王	7	1	フレキトウテツ×3	1570	アイアンバングル	P.257
M004 夜に降る大粒の雨	15	2	フラン	2390	ラストエリクサー	P.258
M005 扇動する野性の麗人	22	3	アナクラパン×3	3350	ラストエリクサー	P.258
M006 綺麗すぎる賞金首	28	3	アナクアドム×3+アナク×3	4220	ラストエリクサー	P.258
M007 新米ハンターの悲劇	39	4	アッシュホーン×3	7330	メガフェニックス	P.259
M008 誇り高き百獣王	47	6	ベヒーモス	10020	メガフェニックス	P.259
M009 深淵に潜む大蛇	58	1	ヨルムンガンド	16560	ルビーの腕輪	P.260
M010 孤峰鳴動ランガウィータ	99	1	アダマンタイマイ	50000	アダマンバングル	P.260
▼レストストップ・ランガウィータで受けられる討伐依頼						
M011 坑道より出でし影	7	1	ゴブリン×7	1740	ハイエリクサー	P.261
M012 ハンター殺しの暴れん坊	8	1	シャイアメズマライズ×2 +メズマライズ×4	1830	ハイエリクサー	P.261
M013 蠢く異形を討伐せよ	14	1	プリン×5	2280	ハイエリクサー	P.261
M014 猛り狂う甲殻類	18	2	パワーシザー×3	3160	ラストエリクサー	P.262
M015 荒野でいちばん痛い針	25	3	サルファーアラクラン×5	3720	ラストエリクサー	P.262
M016 獣よく剛を制す	27	3	グランドホーン×2 +デュアルホーン×3	4010	ラストエリクサー	P.262
M017 枯れ地にそそぐ針の雨	40	5	ジャボテンダー×3	7550	虹のペンダント	P.263
M018 一握のギルのために	61	1	ヨウジンボウ	17450	耐闇インナー	P.263
▼ガーディナ渡船場で受けられる討伐依頼						
M019 平和な浜辺を取り戻せ	11	1	シナバーシザー×3	1950	ハイエリクサー	P.264
M020 ヴァンナス海岸の美食家	17	1	フリントシザー×3	3040	ラストエリクサー	P.264
M021 命を盗む夜盗	17	1	グラムホス×7	3070	剣闘士のアンクレット	P.264
M022 夜の渓谷 増える足音	20	3	ホブゴブリン×5	3250	ラストエリクサー	P.265
M023 渡船場に忍び寄る悪魔	28	3	シーデビル×5	4250	カーボンバングル	P.265
▼コルニクス鉱油アルスト支店で受けられる討伐依頼						
M024 荒くれガルラを倒せ	12	1	グリーンガルラ×3+ガルラ×3	2010	ハイエリクサー	P.266
M025 湿地を駆ける猛獣	14	1	イエローキュウキ×5	2330	戦士のアンクレット	P.266
M026 決して懐かぬ暴れ馬	25	3	バイコーン×7	3870	ラストエリクサー	P.266
M027 覇をもって貴しとなす	32	4	クイーンガルラ+ガルラ×5	5280	メガフェニックス	P.267
M028 リディーレ草原のはぐれ鳥	35	4	コカトリス×3	5880	メガフェニックス	P.267
M029 湿地騒乱！ 動き出した巨獣	38	4	カトブレパス	6560	青のチョーカー	P.267
▼チョコボポスト・ウイズで受けられる討伐依頼						
M030 チョコボを狙う爪と牙	12	1	キュウキ×9	2140	ハイエリクサー	P.268
M031 ダスカに棲む悪魔	15	1	スモークアイ	3020	アメジストの腕輪	P.268
M032 ネブラ森林の悪霊払い	19	1	マインドフレア×3	3190	月のペンダント	P.269
M033 マラキア丘陵の雷鳴	21	3	サンダーボム×5	3330	ラストエリクサー	P.269
M034 ダスカに棲みついた暴君	62	8	タイラントベヒーモス	19540	ゴールドバングル	P.269
▼レスタルム(喫茶サーゲイト)で受けられる討伐依頼						
M035 山道の安全を確保しろ	12	1	トウコツ×9	2270	ハイエリクサー	P.270
M036 カルタインの滝飛沫	22	1	アイスボム×5	3380	ラストエリクサー	P.270
M037 猛威を振るう蜂の毒	22	1	ジョックビー×3+キラービー×5	3390	緑のチョーカー	P.270
M038 イチネリスからの救援要請	24	1	ガルキマセラ×8	3540	ラストエリクサー	P.271
M039 カエル捕りがカエルになる	27	3	ヘカトントード×2	4070	ラストエリクサー	P.271
M040 原野を見渡す長い首	28	3	アルバ×5	4480	ラストエリクサー	P.271
M041 山から帰ってきたアイツ	30	4	メガロトウコツ×5	4890	メガフェニックス	P.272
M042 雨天決闘！ ウェナス川の毒ガエル	32	4	ガイアトード	5350	メガフェニックス	P.272
M043 悪の一党 まかり通さず	38	4	サハギンリーダー×3+サハギン×2	6650	騎士のアンクレット	P.272
M044 フタのできない大悪臭	38	1	モルボル	6780	金の砂時計	P.273
M045 戦慄の殺人鬼	57	1	ジグラト×5	16480	セーフティビット	P.273
M046 地を這う凶兆を討て	68	1	グローツラング×2	26840	赤のチョーカー	P.273
M047 手向けを求める幾百の骨	72	1	イゾルデハンズ	33790	闇の紋章	P.274
M048 死将 王を討つ	99	1	アヤカシ	42000	リボン	P.274

依頼名	推奨レベル	必要ランク	討伐対象	初回クリア時にもらえるもの		詳細
				報奨金(GIL)	報酬(赤い文字は装備品)	
▼レスタルム(トストエル食堂)で受けられる討伐依頼						
M049 釣り人の仇を取れ	24	1	サハギンローグ×3	3660	ラストエリクサー	P.275
M050 勇壮なる空の覇者	30	1	グリフォン	4935	メガフェニックス	P.275
M051 挙げごたえのある首級	31	1	アルバガドール×2+アルバ×3	5070	雷の紋章	P.275
M052 ヒステリックな女王様	38	4	クイーンビー×3	6850	メガフェニックス	P.276
M053 化生のプリンセス	41	1	アリアドネ+コクヤングティ×3	7950	メガフェニックス	P.276
M054 陽炎を斬る黒刃	52	1	アラムシャ	14490	シルバーバングル	P.276
▼レストストップ・カーテスで受けられる討伐依頼						
M055 友喰らいに鉄槌を	38	1	スカルンバレッテ×3+バレッテ×3	6910	メガフェニックス	P.277
M056 過去から現れるもの	41	1	ネクロマンサー×3	8080	ルーンのピアス	P.277
M057 子供をさらう隠しん坊	44	5	ブッセマンド×3+ホブゴブリン×5	8890	メガフェニックス	P.278
M058 シガイが来りて笛を吹く	52	7	エレシュキガル×7	14800	メガフェニックス	P.278
M059 ダスカの無慈悲な巨人	65	8	ガニメデス×3	23730	メガフェニックス	P.278
M060 遺構に眠る魔獣	66	1	ジャバウォック	24020	メガフェニックス	P.279
M061 呪詛叫喚の魔獣	72	9	モレクジャタ	35940	黒のチョーカー	P.279
▼レストストップ・テルパで受けられる討伐依頼						
M062 狩り場を荒らす双角獣	23	1	デュアルホーン×3	3480	ラストエリクサー	P.280
M063 セクルム峠の狩人達	34	1	クアール×5	5600	大地のペンダント	P.280
M064 スキア高地掃討作戦	37	4	レッドレッグ×3+ハンドレッグ×4	6220	メガフェニックス	P.280
M065 闇を渡る轟音	37	4	鉄巨人×2	6310	メガフェニックス	P.281
M066 怒れる森の古老	63	8	エルダークアール×3	22540	火炎の紋章	P.281
▼オールド・レスタで受けられる討伐依頼						
M067 空馬に怪我アリ	29	1	アレイコーン×2+バイコーン×3	4610	ラストエリクサー	P.282
M068 堤防砕きの大鋏	34	1	マイティシザー×3	5730	メガフェニックス	P.282
M069 陸に上がった澱み	35	1	ゼリー×3	5920	チタンバングル	P.282
M070 深海からの使者	40	5	カーラボス	7730	メガフェニックス	P.283
M071 飢える獣はエサを求める	47	6	アスピドケロン	11790	メガフェニックス	P.283
M072 マルマレームの幻影	51	1	バンダースナッチ	13500	メガフェニックス	P.283
M073 疾駆する廃車工場	61	7	レウコーン×3	18330	メガフェニックス	P.284
M074 水辺の支配者	62	8	コーラルデビル×3+シーデビル×3	20550	タオル	P.284
▼メルダシオ協会本部で受けられる討伐依頼						
M075 異常電圧の正体	29	1	雷神鳥×9	4650	ラストエリクサー	P.285
M076 森からの脅威を排除せよ	33	1	キラーワスプ×7	5550	メガフェニックス	P.285
M077 強敵よ 安らかに	35	1	リッチ×3	6060	メガフェニックス	P.285
M078 ミッション・インビンシブル	38	1	ブラックプリン×3	7020	メガフェニックス	P.286
M079 冥府に宿る神獣	38	1	ケツァルコアトル	7110	メガフェニックス	P.286
M080 協会本部防衛戦線	42	1	ムシュマッヘ×3+ムシュフシュ×3	8660	氷の紋章	P.287
M081 愛しき小さな大食漢	44	5	ノーブルヒナドリス×5	8980	メガフェニックス	P.287
M082 狂った古木を伐採しろ	46	1	トレント	9900	メガフェニックス	P.287
M083 リゾラス盆地の大蛇	54	7	ミドガルズオルム	15690	メガフェニックス	P.288
M084 繁殖期の始まり -雌鳥駆除-	62	8	ノーブルバジリスク×2	21120	メガフェニックス	P.288
M085 繁殖期の始まり -雄鳥駆除-	70	9	ノーブルコカトリス+バジリスク×3	30320	メガフェニックス	P.288
M086 諸人食いの白蛇退治	78	9	ウトガルズオルム	36070	メガフェニックス	P.289
M087 立ちはだかるもの	84	9	デモンズウォール	38000	エメラルドの腕輪	P.289
▼ベリナーズ・マート ラバティオ店で受けられる討伐依頼						
M088 決死の害虫退治	37	1	ソルジャーワスプ×3+キラーワスプ×3	6440	メガフェニックス	P.290
M089 ベリナーズ・マートを狙うもの	38	1	ワイバーン×7	7290	サファイアの腕輪	P.290
M090 ラバティオの赤き雷光	44	5	緋雷鳥×3+雷神鳥×3	9140	メガフェニックス	P.290
M091 火山でいちばん痛い針	47	6	クラウンアラクラン×3	12090	メガフェニックス	P.291
M092 火煙に巣食う巨鳥	67	1	ズー	25300	英雄のアンクレット	P.291
▼オルティシエで受けられる討伐依頼						
M093 水路を染める妖刀	17	1	スローニン	3130	ラストエリクサー	P.292
M094 悪夢は麗しの水都に	20	1	ヘクトアイズ×2	3280	ラストエリクサー	P.292
M095 憎まれっ子 夜にはびこる	22	1	アルヴ×3	3450	ラストエリクサー	P.293
M096 路地裏に現れた幽鬼	26	1	マインドフレア×2	3990	ヘリオドールの腕輪	P.293
M097 ハンター連続失踪事件	29	1	トンベリ×2	4740	ラストエリクサー	P.293
M098 街路に浮かぶ鬼火の正体	31	1	グレネード×2	5120	メガフェニックス	P.294
M099 失われた絵画	32	1	チャダルヌーク	5480	ハンカチ	P.294
M100 夜闇に消える観光客	35	1	サルビンクス×2	6140	メガフェニックス	P.295
M101 悲劇の真相を追え	41	1	マスタートンベリ	8360	メガフェニックス	P.295
M102 闘技場の脱獄王	50	1	ババロア	13190	聖戦士のアンクレット	P.295

討伐依頼攻略

ページの見かた



❶**討伐対象の手配書**……討伐依頼を受けたときなどに画面に表示される手配書。

❷**討伐依頼の番号**……本書で独自につけた討伐依頼の通し番号。メインメニューの「クエスト」で△ボタンを押して、クリア済みクエストを表示したときの並び順に準拠している。

❸**討伐依頼の名前**

❹**高難易度依頼マーク**……高い難易度の討伐依頼であることを示すマーク。このマークがついた討伐依頼では、バトルの難易度が「イージー」でも『ルビーの光』が発動しない(→P.110)。

❺**推奨レベル**……その討伐依頼の推奨レベル。推奨レベルが高い依頼ほど、討伐対象が強敵である傾向が強い。

❻**必要ランク**……その討伐依頼を受けるのに必要なハンターランク。ハンターランクが足りない場合は受注できない。

❼**依頼が出る条件**……その討伐依頼がレストランで表示される条件(ハンターランクをのぞく)。

❽**討伐対象**……討伐対象の名前と最大HP、および詳細なデータを掲載しているページ。

❾**数**……倒す必要がある数。

❿**ダメージ倍率**……武器や属性への耐性にもとづいた、受けるダメージの倍率。アイコンの意味は以下のとおり。部位ごとにダメージ倍率が異なる敵については、胴体などの基本となる部位の倍率を記載している。なお、部位破壊が起こると、倍率が変化する場合がある(→P.336)。

……片手剣　……大剣
……槍　……短剣
……銃　……盾
……マシンナリィ　……炎
……冷気　……雷
……聖

⓫**勲章＆報奨金＆報酬**……クリアしたときにもらえる勲章、報奨金、報酬。報奨金は、初回のものとリプレイ時のものを記載。なお、リプレイ時は勲章と報酬はもらえない。

⓬**生息地**……討伐対象が出現する場所。

⓭**出現条件**……討伐対象が出現する条件。表記の意味は以下のとおり。

- **いつでも**…時刻や天候に関係なく出現する
- **日中**…日中にのみ出現する(※1)
- **夜間**…夜間にのみ出現する(※1)
- **日中・雨天**…日中で、雨が降っているときにのみ出現する(※1)

⓮**出現地点周辺マップ**……討伐対象の出現地点と、そこに行くためのオススメの移動ルートおよびレガリアの停車位置。レガリアの停車位置は、のマークで示している。討伐対象がダンジョンに出現する場合、オススメの移動ルートとレガリアの停車位置は省略している。

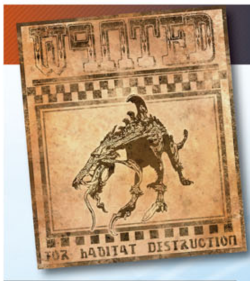
⓯**アドバイス**……討伐依頼達成のためのアドバイス。

※1……「日中」は4時〜20時30分を、「夜間」は20時30分〜翌4時を指すが、CHAPTER 06以降は夜の時間が長くなる。ただし、アンブラの力で過去の世界にもどっているときの昼夜の長さは、CHAPTER 05までと同じ

ハンマーヘッドで受けられる討伐依頼

M001 お腹を空かせたつむじ風

推奨レベル	必要ランク
2	1



勲章	★×1
報奨金	初回 740 GIL リプレイ 140 GIL
報酬	ハイエリクサー

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象 名前	数	ダメージ倍率										
トウテツ HP 900 P.340	7	1.0	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5

生息地 ウィーバー荒野　出現条件 いつでも

リード地方





M002 荒野の野獣退治

推奨レベル	必要ランク
5	1



勲章	★×1
報奨金	初回 980 GIL リプレイ 190 GIL
報酬	ハイエリクサー

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象 名前	数	ダメージ倍率										
メズマライズ HP 6900 P.342	5	1.0	1.2	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	0.5	1.0	0.5

生息地 ウィーバー荒野　出現条件 日中

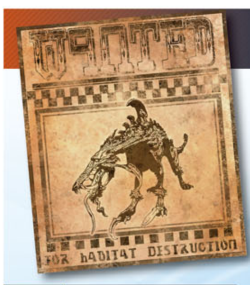
リード地方





M003 砂塵にかすむ悪食王

推奨レベル	必要ランク
7	1



勲章	★×1
報奨金	初回 1570 GIL リプレイ 310 GIL
報酬	アイアンバングル

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象 名前	数	ダメージ倍率										
フレキトウテツ HP 8400 P.476	3	1.0	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5

生息地 オスティム狭間　出現条件 いつでも

リード地方





INDEX

M004 夜に降る大粒の雨

推奨レベル	必要ランク
15	2

依頼が出る条件 (なし)



討伐対象

名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
フラン	18700	P.476	1	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	1.0	1.0	1.0	1.2

生息地 ウィーバー荒野　出現条件 夜間

勲章	★×2
報奨金 初回	2390 GIL
報奨金 リプレイ	470 GIL
報酬	ラストエリクサー

リード地方

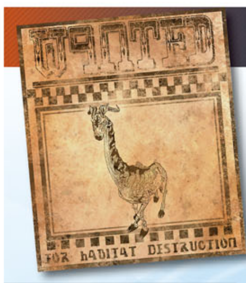




M005 扇動する野性の麗人

推奨レベル	必要ランク
22	3

依頼が出る条件 (なし)



討伐対象

名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
アナクラバン	57100	P.476	3	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	1.2	0.5

生息地 ウィーバー荒野　出現条件 日中

勲章	★×2
報奨金 初回	3350 GIL
報奨金 リプレイ	670 GIL
報酬	ラストエリクサー

リード地方

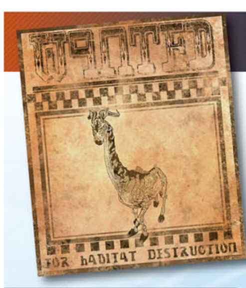




M006 綺麗すぎる賞金首

推奨レベル	必要ランク
28	3

依頼が出る条件 (なし)



討伐対象

名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
アナクアドム	66200	P.478	3	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	1.2	0.5
アナク	17400	P.348	3	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	1.2	0.5

生息地 ウィーバー荒野　出現条件 日中

勲章	★×2
報奨金 初回	4220 GIL
報奨金 リプレイ	840 GIL
報酬	ラストエリクサー

リード地方







M007 新米ハンターの悲劇

推奨レベル	必要ランク
39	4

依頼が出る条件 （なし）

討伐対象

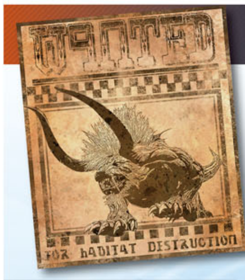
名前	数	ダメージ倍率										
アッシュホーン HP 73400 P.478	3	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	0.5	1.0	0.5

生息地 ウィーバー荒野　**出現条件** いつでも





勲章	★×3
報奨金	初回 7330 GIL
	リプレイ 1460 GIL
報酬	メガフェニックス



M008 誇り高き百獣王

推奨レベル	必要ランク
47	6

依頼が出る条件 （なし）

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
ベヒーモス HP 103400 P.480	1	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.0	1.0	0.5

生息地 キカトリーク廃市街　**出現条件** いつでも





勲章	★×3
報奨金	初回 10020 GIL
	リプレイ 2000 GIL
報酬	メガフェニックス



ハンマーヘッドで受けられる討伐依頼(つづき)



M009 深淵に潜む大蛇

推奨レベル	必要ランク
58	1

依頼が出る条件 104『探索 クラストゥルム水道』をクリアする

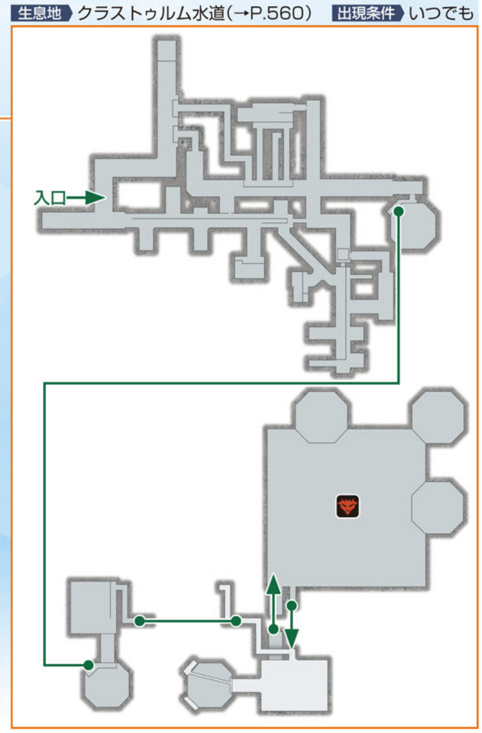
討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
ヨルムンガンド HP 244200 P.382	1	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	0.0	1.2	1.0	1.0

生息地 クラストゥルム水道(→P.560)　出現条件 いつでも

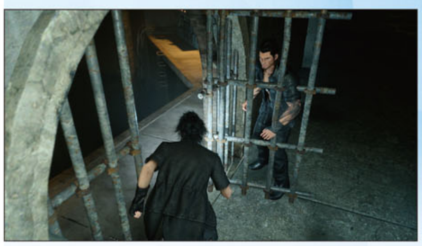
リード地方



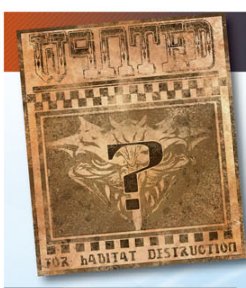


勲章	★×4	
報奨金	初回	16560 GIL
	リプレイ	3310 GIL
報酬	ルビーの腕輪	

アドバイス
- チョコボポスト・ウイズでグリーンスムージーを飲んで炎耐性を上げれば、『マグマの雨』や『熱光線』のダメージを大幅に減らせる



↑104『探索 クラストゥルム水道』で訪れたときにカギを開けていると、出現地点までラクに行くことができる。



M010 孤峰鳴動ランガウィータ

推奨レベル	必要ランク
99	1

依頼が出る条件 099『孤峰の目覚め』をクリアする

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
アダマンタイマイ HP 5624400 P.480	1	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	0.0

生息地 孤峰ランガウィータ　出現条件 いつでも

リード地方





勲章	★×5	
報奨金	初回	50000 GIL
	リプレイ	10000 GIL
報酬	アダマンバングル(※1)	

アドバイス
- 敵のHPが非常に多く、長期戦になるので、回復用のバトルアイテムを99個ずつ購入し、料理や装備アイテムで攻撃力をできるだけ上げておきたい

※M010『孤峰鳴動ランガウィータ』を受注しているあいだは、ファストトラベルやマップメニューでの移動ができない
※アダマンタイマイとの戦いでバトルエリアの外に出ると、アダマンタイマイが山にもどって討伐依頼の受注がキャンセルされる
※1……M010『孤峰鳴動ランガウィータ』をはじめてクリアしたあとは、レストストップ・ランガウィータにいるデイヴと話すと、旅の途中で出会った人たちが集まってきて、最大14人から神凪就任記念硬貨を1枚ずつもらえる

レストストップ・ランガウィータで受けられる討伐依頼

M011 坑道より出でし影



推奨レベル	必要ランク
7	1

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
ゴブリン	2400	P.394	7	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	0.5	1.0	1.2

生息地 カラエの丘　出現条件 夜間

リード地方





勲章	★×1
報奨金 初回	1740 GIL
報奨金 リプレイ	340 GIL
報酬	ハイエリクサー

M012 ハンター殺しの暴れん坊



推奨レベル	必要ランク
8	1

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
シャイアメズマライズ	16500	P.482	2	1.0	1.2	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	0.5	1.0	0.5
メズマライズ	6900	P.342	4	1.0	1.2	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	0.5	1.0	0.5

生息地 孤峰ランガウィータ　出現条件 日中

リード地方





勲章	★×1
報奨金 初回	1830 GIL
報奨金 リプレイ	360 GIL
報酬	ハイエリクサー

M013 蠢く異形を討伐せよ



推奨レベル	必要ランク
14	1

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
プリン	18200	P.400	5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	1.0	1.0	1.0	1.2

生息地 孤峰ランガウィータ　出現条件 夜間

リード地方

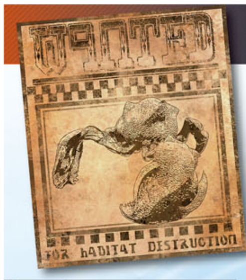




勲章	★×2
報奨金 初回	2280 GIL
報奨金 リプレイ	450 GIL
報酬	ハイエリクサー

M014 猛り狂う甲殻類

推奨レベル	必要ランク
18	2



依頼が出る条件	(なし)

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
パワーシザー HP 20800 P.360	3	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	1.0	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5

勲章	★×2
報奨金	初回 3160 GIL
	リプレイ 630 GIL
報酬	ラストエリクサー

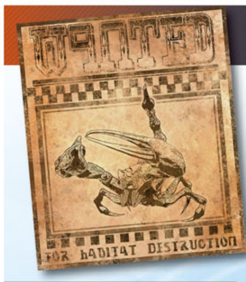
生息地 孤峰ランガウィータ　出現条件 いつでも





M015 荒野でいちばん痛い針

推奨レベル	必要ランク
25	3



依頼が出る条件	(なし)

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
サルファーアラクラン HP 18700 P.372	5	1.2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	1.2	0.5

勲章	★×2
報奨金	初回 3720 GIL
	リプレイ 740 GIL
報酬	ラストエリクサー

生息地 孤峰ランガウィータ　出現条件 いつでも





M016 獣よく剛を制す

推奨レベル	必要ランク
27	3



依頼が出る条件	(なし)

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
グランドホーン HP 53000 P.482	2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	0.5	1.0	0.5
デュアルホーン HP 15300 P.344	3	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	0.5	1.0	0.5

勲章	★×2
報奨金	初回 4010 GIL
	リプレイ 800 GIL
報酬	ラストエリクサー

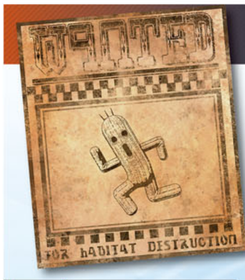
生息地 ウィーバー荒野　出現条件 いつでも





アドバイス

- バトルエリアの東側にマップシフトを行ないやすい鉄塔があるので、そこに敵をおびき寄せれば、比較的安全に戦える



M017 枯れ地にそそぐ針の雨

推奨レベル	必要ランク
40	5

依頼が出る条件 （なし）

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
ジャボテンダー HP 35900 P.482	3	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	0.5	1.0	1.0	0.5

生息地 孤峰ランガウィータ　**出現条件** 日中





勲章	★×3	
報奨金	初回	7550 GIL
	リプレイ	1510 GIL
報酬	虹のペンダント	

アドバイス

- レストストップ・ランガウィータなどでジェッティーズを飲めば、毒状態になるのを防げる
- 虹のペンダントを装備すれば、混乱状態になるのを防げる



M018 一握のギルのために

推奨レベル	必要ランク
61	1

依頼が出る条件 105『探索 バルーバ採掘場跡』をクリアする

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
ヨウジンボウ HP 188400 P.426	1	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	1.0	1.0	0.5	1.0	1.2	1.2

生息地 三つ子谷　**出現条件** 夜間





勲章	★×4	
報奨金	初回	17450 GIL
	リプレイ	3490 GIL
報酬	耐闇インナー	

アドバイス

- ガードを重視してパリィでダメージを与えていくと、比較的安全に戦える
- デュランダル、ブラックプリンス、聖王の杖などを装備して闇耐性を100%にすれば、『黒いトゲ』でダメージを受けない



ガーディナ渡船場で受けられる討伐依頼



M019 平和な浜辺を取り戻せ

推奨レベル	必要ランク
11	1

依頼が出る条件 （なし）

討伐対象

名前	HP	数	ダメージ倍率										
シナバーシザー (P.484)	16100	3	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5

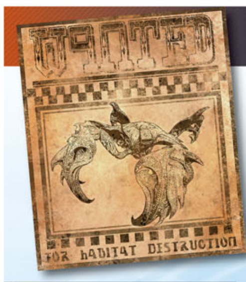
生息地 ヴァンナス海岸　出現条件 いつでも

リード地方





勲章	★×2
報奨金 初回	1950 GIL
報奨金 リプレイ	390 GIL
報酬	ハイエリクサー



M020 ヴァンナス海岸の美食家

推奨レベル	必要ランク
17	1

依頼が出る条件 （なし）

討伐対象

名前	HP	数	ダメージ倍率										
フリントシザー (P.484)	20400	3	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5

生息地 ヴァンナス海岸　出現条件 いつでも

リード地方





勲章	★×2
報奨金 初回	3040 GIL
報奨金 リプレイ	600 GIL
報酬	ラストエリクサー



M021 命を盗む夜盗

推奨レベル	必要ランク
17	1

依頼が出る条件 （なし）

討伐対象

名前	HP	数	ダメージ倍率										
グラムホス (P.408)	18600	7	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	0.5	1.0	1.2

生息地 ヴァンナス海岸　出現条件 夜間

リード地方





勲章	★×2
報奨金 初回	3070 GIL
報奨金 リプレイ	610 GIL
報酬	剣闘士のアンクレット



M022 夜の渓谷 増える足音

推奨レベル	必要ランク
20	3

依頼が出る条件 （なし）

討伐対象

名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
ホブゴブリン	21100	P.404	5	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	0.5	1.2

生息地 ヴァンナス海岸　**出現条件** 夜間



勲章	★×2
報奨金 初回	3250 GIL
報奨金 リプレイ	650 GIL
報酬	ラストエリクサー



M023 渡船場に忍び寄る悪魔

推奨レベル	必要ランク
28	3

依頼が出る条件 （なし）

討伐対象

名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
シーデビル	28800	P.366	5	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5

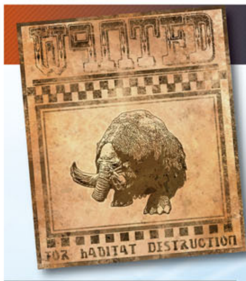
生息地 ヴァンナス海岸　**出現条件** いつでも



勲章	★×2
報奨金 初回	4250 GIL
報奨金 リプレイ	850 GIL
報酬	カーボンバングル



コルニクス鉱油アルスト支店で受けられる討伐依頼



M024 荒くれガルラを倒せ

推奨レベル	必要ランク
12	1

依頼が出る条件 (なし)

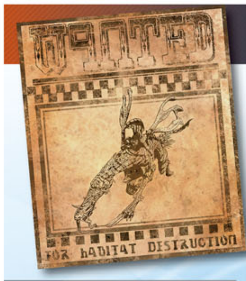
討伐対象 名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
グリーンガルラ	19300	P.484	3	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	0.5	1.0	0.5
ガルラ	17900	P.350	3	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	0.5	1.0	0.5

勲章	★×2
報奨金	初回 2010 GIL リプレイ 400 GIL
報酬	ハイエリクサー

生息地 アルスト湿地帯　出現条件 日中







M025 湿地を駆ける猛獣

推奨レベル	必要ランク
14	1

依頼が出る条件 (なし)

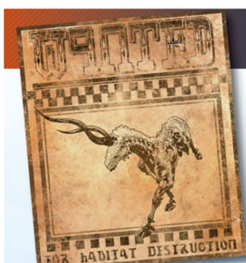
討伐対象 名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
イエローキュウキ	12000	P.486	5	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5

勲章	★×2
報奨金	初回 2330 GIL リプレイ 460 GIL
報酬	戦士のアンクレット

生息地 アルスト湿地帯　出現条件 いつでも







M026 決して懐かぬ暴れ馬

推奨レベル	必要ランク
25	3

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象 名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
バイコーン	18100	P.362	7	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	0.5	1.0	0.5

勲章	★×2
報奨金	初回 3870 GIL リプレイ 770 GIL
報酬	ラストエリクサー

アドバイス
- 岩場の上から銃での攻撃をくり返すと、比較的安全に戦える

生息地 アルスト湿地帯　出現条件 日中







M027 覇をもって貴しとなす

推奨レベル	必要ランク
32	4

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
クイーンガルラ HP 74000 P.352	1	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.2	0.5	1.0	0.5
ガルラ HP 17900 P.350	5	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	0.5	1.0	0.5

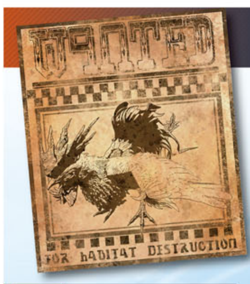
生息地 アルスト湿地帯　**出現条件** 日中

勲章	★×3
報奨金 初回	5280 GIL
報奨金 リプレイ	1050 GIL
報酬	メガフェニックス

ダスカ地方







M028 リディーレ草原のはぐれ鳥

推奨レベル	必要ランク
35	4

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
コカトリス HP 69800 P.370	3	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.2	0.5	1.0	0.5

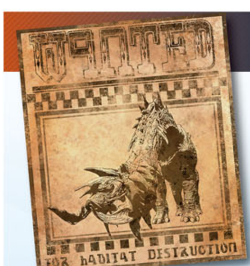
生息地 リディーレ草原　**出現条件** 日中

勲章	★×3
報奨金 初回	5880 GIL
報奨金 リプレイ	1170 GIL
報酬	メガフェニックス

ダスカ地方







M029 湿地騒乱! 動き出した巨獣

推奨レベル	必要ランク
38	4

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
カトブレパス HP 113500 P.486	1	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	0.5	0.5

生息地 アルスト湿地帯　**出現条件** いつでも

勲章	★×3
報奨金 初回	6560 GIL
報奨金 リプレイ	1310 GIL
報酬	青のチョーカー

ダスカ地方





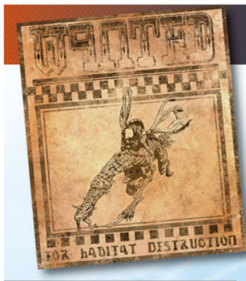
アドバイス

- チョコボポスト・ウイズでグリーンスムージーを飲んで氷耐性を上げれば、『鼻息』で受けるダメージを大幅に減らせる

チョコボポスト・ウイズで受けられる討伐依頼

M030 チョコボを狙う爪と牙

推奨レベル	必要ランク
12	1



勲章	★×2
報奨金	初回 2140 GIL / リプレイ 420 GIL
報酬	ハイエリクサー

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
キュウキ HP 11300 P.354	9	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5

生息地 マラキア丘陵　**出現条件** いつでも

ダスカ地方





M031 ダスカに棲む悪魔

推奨レベル	必要ランク
15	1



勲章	★×2
報奨金	初回 3020 GIL / リプレイ 600 GIL
報酬	アメジストの腕輪

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
スモークアイ HP 89800 P.488	1	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	3.0	0.5	0.5	0.5

生息地 ネブラ森林(薄霧の森／→P.584)　**出現条件** いつでも

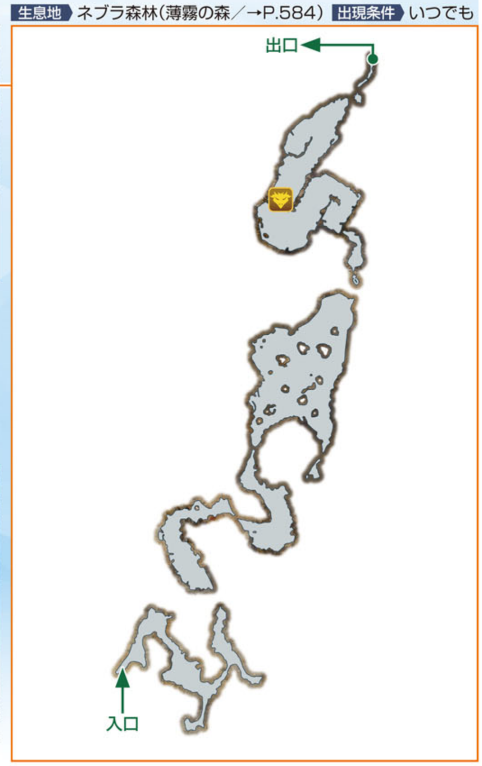
アドバイス
- フレイムタン、ブラナーレ、ファイアなどで攻撃すれば、大ダメージを与えられる
- 相手の右半身を狙えば、大ダメージを与えられる

ダスカ地方





↑あちこちにあるドラム缶は、ファイアなどを当てると爆発する。敵がドラム缶に近づいたときに爆発させよう。



M032 ネブラ森林の悪霊払い



推奨レベル	必要ランク
19	1

依頼が出る条件 （なし）

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
マインドフレア HP 28600 P.402	3	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	1.2	1.2

生息地 ネブラ森林　出現条件 夜間

勲章	★×2	
報奨金	初回	3190 GIL
	リプレイ	630 GIL
報酬	月のペンダント	

ダスカ地方





アドバイス
- 虹のペンダントを装備すれば、混乱状態になるのを防げる
- デュランダルやブラックプリンスを装備して闇耐性を上げれば、いくつかの攻撃で受けるダメージを減らせる

M033 マラキア丘陵の雷鳴



推奨レベル	必要ランク
21	3

依頼が出る条件 （なし）

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
サンダーボム HP 23600 P.402	5	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2

生息地 マラキア丘陵　出現条件 夜間

勲章	★×2	
報奨金	初回	3330 GIL
	リプレイ	660 GIL
報酬	ラストエリクサー	

ダスカ地方





アドバイス
- チョコボポスト・ウイズでグリーンスムージーを飲んで雷耐性を上げれば、受けるダメージを大幅に減らせる

M034 ダスカに棲みついた暴君



推奨レベル	必要ランク
62	8

依頼が出る条件 M031『ダスカに棲む悪魔』をクリアする

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
タイラントベヒーモス HP 236800 P.488	1	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.0	1.0	0.5

生息地 ネブラ森林（薄霧の森／→P.584）　出現条件 いつでも

勲章	★×4	
報奨金	初回	19540 GIL
	リプレイ	3900 GIL
報酬	ゴールドバングル	

ダスカ地方





レスタルム(喫茶サーゲイト)で受けられる討伐依頼

M035 山道の安全を確保しろ

推奨レベル	必要ランク
12	1



依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
トウコツ HP 11300 P.360	9	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	0.5	1.2	1.0	0.5

生息地 パラレス峠　出現条件 いつでも





勲章	★×2
報奨金	初回 2270 GIL リプレイ 450 GIL
報酬	ハイエリクサー

M036 カルタインの滝飛沫

推奨レベル	必要ランク
22	1



依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
アイスボム HP 24100 P.402	5	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	4.0	1.0	1.0	1.2

生息地 カルタイン大滝　出現条件 夜間





勲章	★×2
報奨金	初回 3380 GIL リプレイ 670 GIL
報酬	ラストエリクサー

アドバイス
- チョコボポスト・ウイズでグリーンスムージーを飲んで氷耐性を上げれば、受けるダメージを大幅に減らせる
- フレイムタン、ブラナーレ、ファイアなどで攻撃すれば、大ダメージを与えられる

M037 猛威を振るう蜂の毒

推奨レベル	必要ランク
22	1



依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
ジョックビー HP 22000 P.490	3	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	0.5	0.5
キラービー HP 3000 P.356	5	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	0.5	0.5

生息地 コルニクス新道　出現条件 いつでも





勲章	★×2
報奨金	初回 3390 GIL リプレイ 670 GIL
報酬	緑のチョーカー

M038 イチネリスからの救援要請

推奨レベル	必要ランク
24	1



依頼が出る条件 CHAPTER 08を開始する

討伐対象

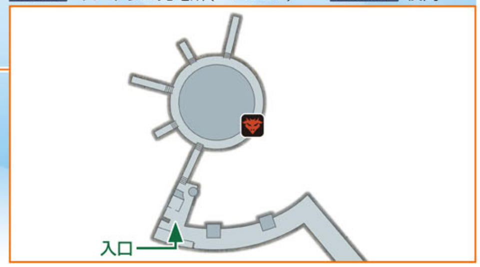
名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
ガルキマセラ	25900	P.408	8	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	1.0	0.5	1.2

生息地 イチネリス発電所(→P.631)　**出現条件** 夜間

勲章	★×2
報奨金 初回	3540 GIL
報奨金 リプレイ	700 GIL
報酬	ラストエリクサー

クレイン地方





M039 カエル捕りがカエルになる

推奨レベル	必要ランク
27	3



依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
ヘカトントード	63000	P.490	2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	0.5	0.5

生息地 パラレス峠　**出現条件** 日中・雨天

勲章	★×2
報奨金 初回	4070 GIL
報奨金 リプレイ	810 GIL
報酬	ラストエリクサー

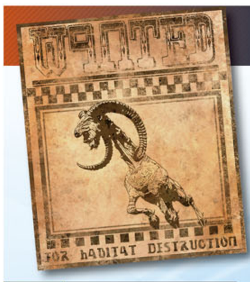
クレイン地方





M040 原野を見渡す長い首

推奨レベル	必要ランク
28	3



依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
アルバ	61800	P.358	5	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.2	0.5

生息地 ケルバスの野　**出現条件** 日中

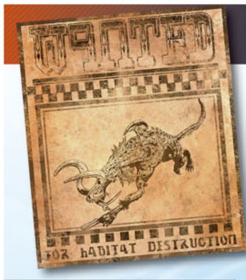
勲章	★×2
報奨金 初回	4480 GIL
報奨金 リプレイ	890 GIL
報酬	ラストエリクサー

ダスカ地方





M041 山から帰ってきたアイツ



推奨レベル	必要ランク
30	4

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
メガロトウコツ	27700	P.490	5	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	0.5	1.2	1.0	0.5

生息地 コルニクス新道　出現条件 いつでも

クレイン地方





勲章	★×3	
報奨金	初回	4890 GIL
	リプレイ	970 GIL
報酬	メガフェニックス	

M042 雨天決闘！ウェナス川の毒ガエル



推奨レベル	必要ランク
32	4

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
ガイアトード	72200	P.392	1	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	0.5	0.5

生息地 ウェナス川上流　出現条件 日中・雨天

クレイン地方



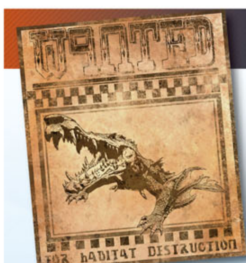


勲章	★×3	
報奨金	初回	5350 GIL
	リプレイ	1070 GIL
報酬	メガフェニックス	

アドバイス

- 晴れていて討伐対象が出現しない場合は、メンブルムの標でキャンプすることをくり返し、雨が降ったらチョコボですばやく移動するといい

M043 悪の一党 まかり通さず



推奨レベル	必要ランク
38	4

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
サハギンリーダー	38900	P.492	3	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5
サハギン	21500	P.360	2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5

生息地 ウェナス川上流　出現条件 いつでも

クレイン地方





勲章	★×3	
報奨金	初回	6650 GIL
	リプレイ	1330 GIL
報酬	騎士のアンクレット	



M044 フタのできない大悪臭

推奨レベル	必要ランク
38	1

依頼が出る条件	CHAPTER 15を開始する

討伐対象

名前	HP		数	ダメージ倍率										
モルボル	105200	P.380	1	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.5	0.5	1.0	0.5

生息地 ケルバスの野　出現条件 いつでも

ダスカ地方





勲章	★×3
報奨金 初回	6780 GIL
報奨金 リプレイ	1350 GIL
報酬	金の砂時計

アドバイス
- レストストップ・カーテスなどでジェッティーズを飲めば、毒状態になるのを防げる
- 虹のペンダントを装備すれば、混乱状態になるのを防げる



M045 戦慄の殺人鬼

推奨レベル	必要ランク
57	1

依頼が出る条件	CHAPTER 15を開始する

討伐対象

名前	HP		数	ダメージ倍率										
ジグラト	61800	P.436	5	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.0	1.2	1.2

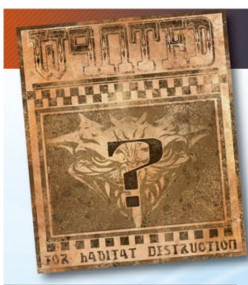
生息地 ケルバスの野　出現条件 夜間

ダスカ地方





勲章	★×4
報奨金 初回	16480 GIL
報奨金 リプレイ	3290 GIL
報酬	セーフティビット



M046 地を這う凶兆を討て

推奨レベル	必要ランク
68	1

依頼が出る条件	CHAPTER 15を開始する

討伐対象

名前	HP		数	ダメージ倍率										
グローツラング	293700	P.492	2	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5

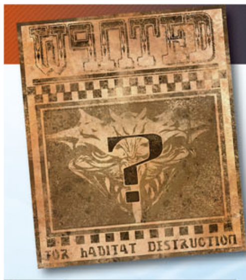
生息地 ケルバスの野　出現条件 いつでも

ダスカ地方





勲章	★×4
報奨金 初回	26840 GIL
報奨金 リプレイ	5360 GIL
報酬	赤のチョーカー



M047 手向けを求める幾百の骨

推奨レベル	必要ランク
72	1

依頼が出る条件 CHAPTER 15を開始する

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
イゾルデハンズ HP 230200 P.428	1	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.2	1.2	0.5	1.0	1.2

生息地 ケルバスの野　**出現条件** 夜間

ダスカ地方





勲章	★×5
報奨金 初回	33790 GIL
報奨金 リプレイ	6750 GIL
報酬	闇の紋章

アドバイス
- デュランダル、ブラックプリンス、聖王の杖などを装備して闇耐性を100%にすれば、いくつかの攻撃でダメージを受けない



M048 死将 王を討つ

推奨レベル	必要ランク
99	1

依頼が出る条件 CHAPTER 15を開始する

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
アヤカシ HP 667400 P.492	1	1.0	0.5	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	0.0	0.0	0.0	1.2

生息地 ケルバスの野　**出現条件** 夜間

ダスカ地方





勲章	★×5
報奨金 初回	42000 GIL
報奨金 リプレイ	8400 GIL
報酬	リボン

アドバイス
- ガードを重視してパリィでダメージを与えていくと、比較的安全に戦える
- デュランダル、ブラックプリンス、聖王の杖などを装備して闇耐性を100%にすれば、『黒いトゲ』でダメージを受けない



レスタルム（トストエル食堂）で受けられる討伐依頼



M049 釣り人の仇を取れ

推奨レベル	必要ランク
24	1

勲章	★×2
報奨金 初回	3660 GIL
報奨金 リプレイ	730 GIL
報酬	ラストエリクサー

依頼が出る条件　（なし）

討伐対象

名前	HP	数	ダメージ倍率										
サハギンローグ (P.494)	25800	3	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5

生息地 カルタイン大滝　出現条件 いつでも







M050 勇壮なる空の覇者

推奨レベル	必要ランク
30	1

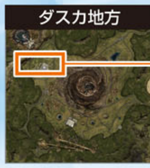
勲章	★×3
報奨金 初回	4935 GIL
報奨金 リプレイ	980 GIL
報酬	メガフェニックス

依頼が出る条件　（なし）

討伐対象

名前	HP	数	ダメージ倍率										
グリフォン (P.356)	79200	1	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	0.5	1.0	0.5

生息地 ケルバスの野　出現条件 いつでも







M051 挙げごたえのある首級

推奨レベル	必要ランク
31	1

勲章	★×3
報奨金 初回	5070 GIL
報奨金 リプレイ	1010 GIL
報酬	雷の紋章

依頼が出る条件　（なし）

討伐対象

名前	HP	数	ダメージ倍率										
アルバガドール (P.494)	31000	2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.2	0.5
アルバ (P.358)	61800	3	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.2	0.5

生息地 ケルバスの野　出現条件 日中







M052 ヒステリック女王様

推奨レベル	必要ランク
38	4

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
クイーンビー HP 35000 P.494	3	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	0.5

生息地 コルニクス新道　**出現条件** いつでも





勲章	★×3
報奨金 初回	6850 GIL
報奨金 リプレイ	1370 GIL
報酬	メガフェニックス

アドバイス
- オールド・レスタなどでジェッティーズを飲めば、毒状態になるのを防げる
- ガードを重視してパリィでダメージを与えていくと、比較的安全に戦える



M053 化生のプリンセス

推奨レベル	必要ランク
41	1

依頼が出る条件 別10『ふたりでおさんぽ』をクリアする

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
アリアドネ HP 100400 P.426	1	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	0.5	1.2
コクヤングティ HP 41400 P.496	3	1.0	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	1.2	0.5	1.0	1.2

生息地 グレイシャー洞窟(→P.635)　**出現条件** いつでも





勲章	★×3
報奨金 初回	7950 GIL
報奨金 リプレイ	1590 GIL
報酬	メガフェニックス



M054 陽炎を斬る黒刃

推奨レベル	必要ランク
52	1

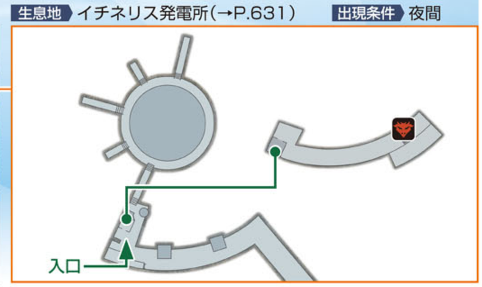
依頼が出る条件 CHAPTER 08を開始する

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
アラムシャ HP 175600 P.428	1	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	0.5	1.0	1.2	1.2

生息地 イチネリス発電所(→P.631)　**出現条件** 夜間





勲章	★×4
報奨金 初回	14490 GIL
報奨金 リプレイ	2890 GIL
報酬	シルバーバングル

アドバイス
- ガードを重視してパリィでダメージを与えていくと、比較的安全に戦える
- デュランダル、ブラックプリンス、聖王の杖などを装備して闇耐性を100%にすれば、『黒いトゲ』でダメージを受けない

レストストップ・カーテスで受けられる討伐依頼

M055 友喰らいに鉄槌を



推奨レベル	必要ランク
38	1

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象 名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
スカルンバレッテ	41200	P.496	3	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.2	0.5	1.2	1.0	0.5
バレッテ	19700	P.354	3	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.2	0.5	1.2	1.0	0.5

勲章	★×3	
報奨金	初回	6910 GIL
	リプレイ	1380 GIL
報酬	メガフェニックス	

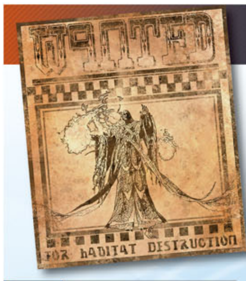
生息地 ケディアの丘　出現条件 いつでも

ダスカ地方





M056 過去から現れるもの



推奨レベル	必要ランク
41	1

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象 名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
ネクロマンサー	99500	P.410	3	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	0.5	1.2

勲章	★×3	
報奨金	初回	8080 GIL
	リプレイ	1610 GIL
報酬	ルーンのピアス	

生息地 遺構の森　出現条件 夜間

ダスカ地方





アドバイス
- 大地のペンダントを装備すれば、石化状態になるのを防げる
- デュランダル、ブラックプリンス、聖王の杖などを装備して闇耐性を100%にすれば、大半の攻撃でダメージを受けない



INDEX

レストストップ・カーテスで受けられる討伐依頼(つづき)



M057 子供をさらう隠しん坊

推奨レベル	必要ランク
44	5

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象 名前	HP		数	ダメージ倍率										
ブッセマンド	43800	P.430	3	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	0.5	1.2
ホブゴブリン	21100	P.404	5	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	0.5	1.2

生息地 ゼクサム開拓地　出現条件 夜間

勲章	★×3	
報奨金	初回	8890 GIL
	リプレイ	1770 GIL
報酬	メガフェニックス	

ダスカ地方







M058 シガイが来りて笛を吹く

推奨レベル	必要ランク
52	7

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象 名前	HP		数	ダメージ倍率										
エレシュキガル	40200	P.430	7	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	1.0	0.5	1.2

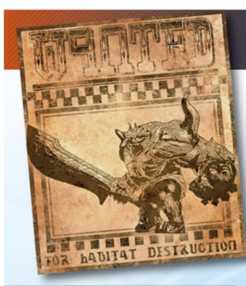
生息地 ケルバスの野　出現条件 夜間

勲章	★×4	
報奨金	初回	14800 GIL
	リプレイ	2960 GIL
報酬	メガフェニックス	

ダスカ地方







M059 ダスカの無慈悲な巨人

推奨レベル	必要ランク
65	8

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象 名前	HP		数	ダメージ倍率										
ガニメデス	238600	P.434	3	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.0	1.0	1.2

生息地 ケディアの丘　出現条件 夜間

勲章	★×4	
報奨金	初回	23730 GIL
	リプレイ	4740 GIL
報酬	メガフェニックス	

ダスカ地方





アドバイス
- 英雄の盾、飛王の弓、チョバムアーマーなどを装備して弾耐性を100%にすれば、『グラビデ』でダメージを受けない



M060 遺構に眠る魔獣

推奨レベル	必要ランク
66	1

依頼が出る条件 106『探索 コースタルマークタワー』をクリアする

討伐対象

名前	HP	数	斬	突	射	撃	投	盾	機	炎	氷	雷	光
ジャバウォック (P.382)	238200	1	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	0.5	1.2	1.0	1.0

（ダメージ倍率）

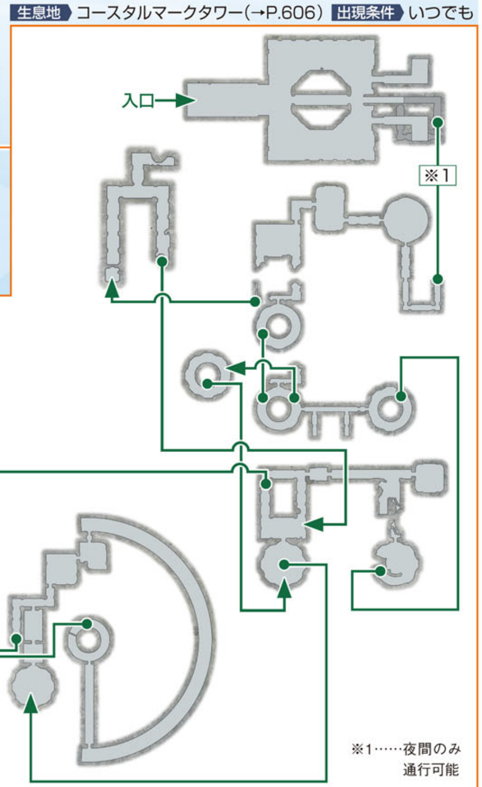
生息地 コースタルマークタワー（→P.606） **出現条件** いつでも

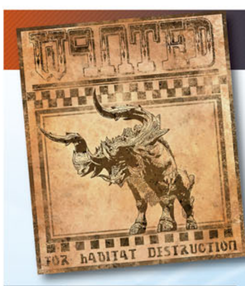
ダスカ地方



勲章	★×4
報奨金 初回	24020 GIL
報奨金 リプレイ	4800 GIL
報酬	メガフェニックス

アドバイス
- 出現地点に向かう途中では、ウルフラマイターなどの多くの敵を倒す必要があるので、アクセサリーや料理で攻撃力を上げておくといい





M061 呪詛叫喚の魔獣

推奨レベル	必要ランク
72	9

依頼が出る条件 （なし）

討伐対象

名前	HP	数	斬	突	射	撃	投	盾	機	炎	氷	雷	光
モレクジャタ (P.496)	230500	1	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	0.5	1.0	0.5

（ダメージ倍率）

生息地 メンサ平野 **出現条件** いつでも

ダスカ地方

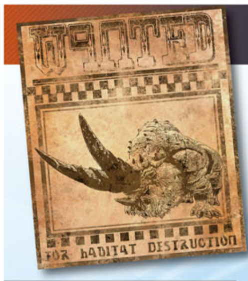


勲章	★×5
報奨金 初回	35940 GIL
報奨金 リプレイ	7180 GIL
報酬	黒のチョーカー



レストストップ・テルパで受けられる討伐依頼

M062 狩り場を荒らす双角獣



推奨レベル	必要ランク
23	1

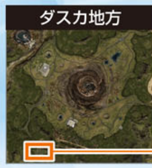
依頼が出る条件 （なし）

討伐対象

名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
デュアルホーン	22000	P.344	3	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	0.5	1.0	0.5

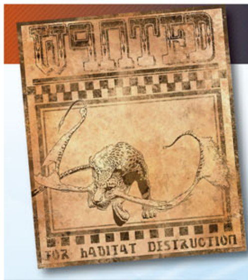
生息地 セクルム峠　出現条件 いつでも

勲章	★×2
報奨金 初回	3480 GIL
報奨金 リプレイ	690 GIL
報酬	ラストエリクサー





M063 セクルム峠の狩人達



推奨レベル	必要ランク
34	1

依頼が出る条件 （なし）

討伐対象

名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
クアール	35900	P.352	5	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	0.0	0.5

生息地 セクルム峠　出現条件 日中

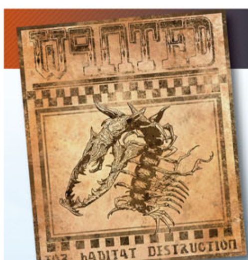
勲章	★×3
報奨金 初回	5600 GIL
報奨金 リプレイ	1120 GIL
報酬	大地のペンダント

アドバイス
- グリーンスムージーを飲んで雷耐性を上げれば、いくつかの攻撃で受けるダメージを大幅に減らせる
- 敵はすわってHPを回復することがあるので、攻撃を集中させて1体ずつ倒すといい





M064 スキア高地掃討作戦



推奨レベル	必要ランク
37	4

依頼が出る条件 （なし）

討伐対象

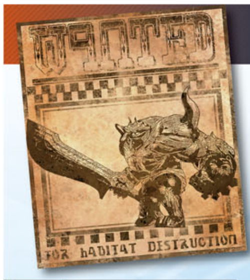
名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
レッドレッグ	33700	P.498	3	1.2	1.2	0.5	1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5
ハンドレッグ	20800	P.362	4	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	0.5	0.5

生息地 スキア高地　出現条件 いつでも

勲章	★×3
報奨金 初回	6220 GIL
報奨金 リプレイ	1240 GIL
報酬	メガフェニックス







M065 闇を渡る轟音

推奨レベル	必要ランク
37	4

依頼が出る条件 （なし）

討伐対象 名前	数	ダメージ倍率										
鉄巨人 HP 97600 P.398	2	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.0	1.0	1.2

生息地 スキア高地　出現条件 夜間

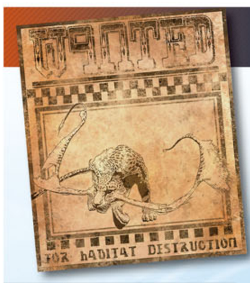
ダスカ地方





勲章	★×3
報奨金 初回	6310 GIL
報奨金 リプレイ	1260 GIL
報酬	メガフェニックス

アドバイス
- 敵が『グラビデ』を使ってきたときは、マップシフトや正面シフトですばやく離れるのが有効



M066 怒れる森の古老

推奨レベル	必要ランク
63	8

依頼が出る条件 （なし）

討伐対象 名前	数	ダメージ倍率										
エルダークアール HP 181000 P.388	3	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	0.0	0.5

生息地 タムルス疎林　出現条件 日中

ダスカ地方





勲章	★×4
報奨金 初回	22540 GIL
報奨金 リプレイ	4500 GIL
報酬	火炎の紋章

アドバイス
- チョコボポスト・ウイズでグリーンスムージーを飲んで雷耐性を上げれば、いくつかの攻撃で受けるダメージを大幅に減らせる
- セーフティビットを装備すれば、『すわりヒゲ攻撃』の即死効果を防げる
- 敵はすわってHPを回復することがあるので、攻撃を集中させて1体ずつ倒すといい



オールド・レスタで受けられる討伐依頼

M067 空馬に怪我アリ



推奨レベル	必要ランク
29	1

依頼が出る条件 （なし）

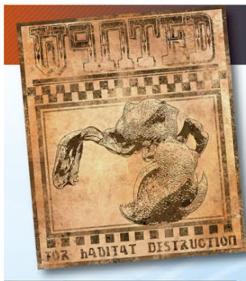
討伐対象 名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
アレイコーン	27800	P.498	2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	0.5	1.0	0.5
バイコーン	18100	P.362	3	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	0.5	1.0	0.5

勲章	★×2
報奨金 初回	4610 GIL
報奨金 リプレイ	920 GIL
報酬	ラストエリクサー

生息地 ウェナス川下流　出現条件 日中



M068 堤防砕きの大鋏



推奨レベル	必要ランク
34	1

依頼が出る条件 （なし）

討伐対象 名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
マイティシザー	32700	P.498	3	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	1.0	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5

勲章	★×3
報奨金 初回	5730 GIL
報奨金 リプレイ	1140 GIL
報酬	メガフェニックス

生息地 ウェナス川下流　出現条件 いつでも



M069 陸に上がった澱み



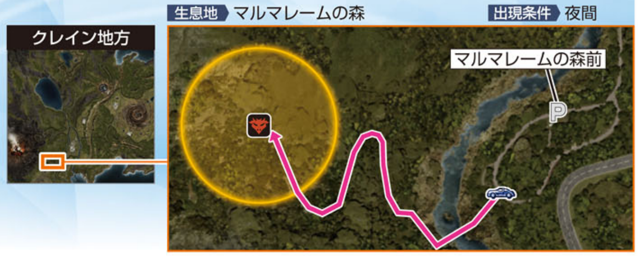
推奨レベル	必要ランク
35	1

依頼が出る条件 （なし）

討伐対象 名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
ゼリー	5000	P.428	3	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	1.0	1.0	1.2	1.2

勲章	★×3
報奨金 初回	5920 GIL
報奨金 リプレイ	1180 GIL
報酬	チタンバングル

生息地 マルマレームの森　出現条件 夜間



M070 深海からの使者

推奨レベル	必要ランク
40	5

依頼が出る条件 （なし）



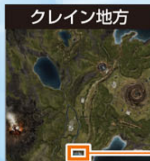
勲章	★×3	
報奨金	初回	7730 GIL
	リプレイ	1540 GIL
報酬	メガフェニックス	

討伐対象

名前	HP		数	ダメージ倍率										
カーラボス	40900	P.366	1	1.2	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5

生息地 レルティ海岸　出現条件 いつでも

クレイン地方





M071 飢える獣はエサを求める

推奨レベル	必要ランク
47	6

依頼が出る条件 （なし）



勲章	★×3	
報奨金	初回	11790 GIL
	リプレイ	2350 GIL
報酬	メガフェニックス	

討伐対象

名前	HP		数	ダメージ倍率										
アスピドケロン	101900	P.500	1	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.0	0.5

生息地 ウェナス川下流　出現条件 いつでも

クレイン地方





アドバイス
- オールド・レスタなどでジェッティーズを飲めば、毒状態になるのを防げる

M072 マルマレームの幻影

推奨レベル	必要ランク
51	1

依頼が出る条件 102『探索 マルマレームの森』をクリアする



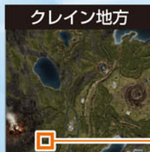
勲章	★×4	
報奨金	初回	13500 GIL
	リプレイ	2700 GIL
報酬	メガフェニックス	

討伐対象

名前	HP		数	ダメージ倍率										
バンダースナッチ	141200	P.346	1	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	0.5	1.0	1.2	0.5

生息地 マルマレームの森（→P.648）　出現条件 いつでも

クレイン地方





INDEX



M073 疾駆する廃車工場

推奨レベル	必要ランク
61	7

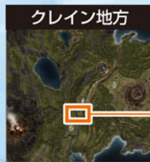
依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
レウコーン HP 57600 P.500	3	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	0.5	1.0	0.5

生息地 コルニクス新道　**出現条件** 日中

クレイン地方





勲章	★×4
報奨金 初回	18330 GIL
報奨金 リプレイ	3660 GIL
報酬	メガフェニックス



M074 水辺の支配者

推奨レベル	必要ランク
62	8

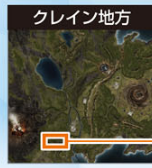
依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
コーラルデビル HP 83200 P.390	3	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5
シーデビル HP 28800 P.366	3	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5

生息地 メーダ川　**出現条件** いつでも

クレイン地方





勲章	★×4
報奨金 初回	20550 GIL
報奨金 リプレイ	4110 GIL
報酬	タオル



メルダシオ協会本部で受けられる討伐依頼



M075 異常電圧の正体

推奨レベル	必要ランク
29	1

依頼が出る条件：(なし)

討伐対象 名前	HP	数	ダメージ倍率										
雷神鳥 (P.374)	21200	9	1.2	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	0.5

生息地：パラレス峠　出現条件：日中

勲章	★×2
報奨金 初回	4650 GIL
報奨金 リプレイ	930 GIL
報酬	ラストエリクサー







M076 森からの脅威を排除せよ

推奨レベル	必要ランク
33	1

依頼が出る条件：CHAPTER 08を開始する

討伐対象 名前	HP	数	ダメージ倍率										
キラーワスプ (P.372)	64700	7	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	0.5	0.5

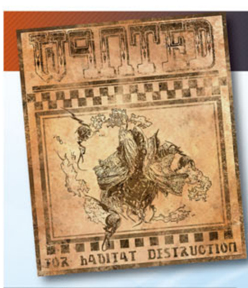
生息地：ヴェスペル湖　出現条件：日中

勲章	★×3
報奨金 初回	5550 GIL
報奨金 リプレイ	1110 GIL
報酬	メガフェニックス

アドバイス
- 虹のペンダントを装備すれば、混乱状態になるのを防げる
- 英雄の盾、飛王の弓、チョバムアーマーなどを装備して弾耐性を100%にすれば、『混乱ガス』でダメージを受けない







M077 強敵よ 安らかに

推奨レベル	必要ランク
35	1

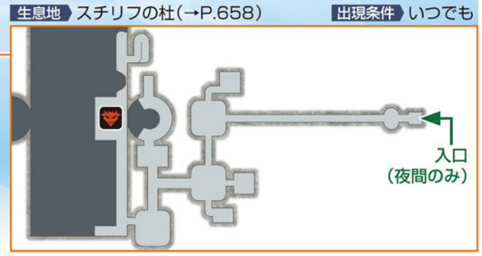
依頼が出る条件：CHAPTER 08を開始する

討伐対象 名前	HP	数	ダメージ倍率										
リッチ (P.406)	81800	3	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	0.5	1.2

生息地：スチリフの杜(→P.658)　出現条件：いつでも

勲章	★×3
報奨金 初回	6060 GIL
報奨金 リプレイ	1210 GIL
報酬	メガフェニックス





メルダシオ協会本部で受けられる討伐依頼(つづき)

M078 ミッション・インビンシブル

推奨レベル	必要ランク
38	1



依頼が出る条件	CHAPTER 08を開始する

討伐対象 名前	HP		数	ダメージ倍率										
ブラックプリン	91100	P.420	3	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	1.2

勲章	★×3
報奨金 初回	7020 GIL
報奨金 リプレイ	1400 GIL
報酬	メガフェニックス

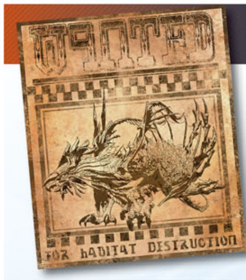
生息地 ヴェスペル湖　出現条件 夜間





M079 冥府に宿る神獣

推奨レベル	必要ランク
38	1



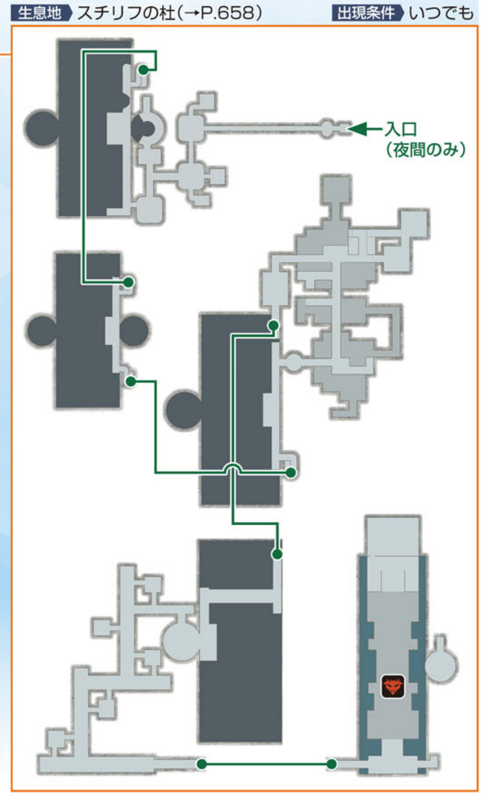
依頼が出る条件	CHAPTER 08を開始する

討伐対象 名前	HP		数	ダメージ倍率										
ケツァルコアトル	107400	P.372	1	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	0.0	1.0

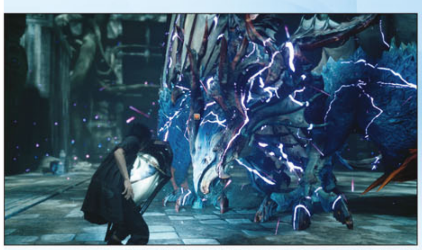
勲章	★×3
報奨金 初回	7110 GIL
報奨金 リプレイ	1420 GIL
報酬	メガフェニックス

生息地 スチリフの杜(→P.658)　出現条件 いつでも





アドバイス
- チョコボポスト・ウイズでグリーンスムージーを飲んで雷耐性を上げれば、いくつかの攻撃で受けるダメージを大幅に減らせる



⬆サンダーシールドを装備して敵の雷属性の攻撃を受け、こちらのクリティカル率を上げてから攻めるのもひとつの手。

M080 協会本部防衛戦線



推奨レベル	必要ランク
42	1

依頼が出る条件 CHAPTER 08を開始する

討伐対象 名前	HP	数	ダメージ倍率										
ムシュマッヘ	43000 (P.500)	3	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5
ムシュフシュ	24900 (P.370)	3	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5

勲章	★×3	
報奨金	初回	8660 GIL
	リプレイ	1730 GIL
報酬	氷の紋章	

生息地 リゾラス盆地　出現条件 いつでも





M081 愛しき小さな大食漢



推奨レベル	必要ランク
44	5

依頼が出る条件 CHAPTER 08を開始する

討伐対象 名前	HP	数	ダメージ倍率										
ノーブルヒナドリス	44500 (P.388)	5	1.0	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	0.5	1.0	1.2	0.5

勲章	★×3	
報奨金	初回	8980 GIL
	リプレイ	1790 GIL
報酬	メガフェニックス	

生息地 ヴェスペル湖　出現条件 日中





アドバイス
- 虹のペンダントを装備すれば、混乱状態になるのを防げる

M082 狂った古木を伐採しろ



推奨レベル	必要ランク
46	1

依頼が出る条件 103『探索 メルロの森』をクリアする

討伐対象 名前	HP	数	ダメージ倍率										
トレント	91400 (P.374)	1	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	0.5	0.5

勲章	★×3	
報奨金	初回	9900 GIL
	リプレイ	1980 GIL
報酬	メガフェニックス	

生息地 ヴェスペル湖　出現条件 夜間





アドバイス
- 虹のペンダントを装備すれば、混乱状態になるのを防げる

メルダシオ協会本部で受けられる討伐依頼(つづき)



M083 リゾラス盆地の大蛇

推奨レベル	必要ランク
54	7

依頼が出る条件 CHAPTER 08を開始する

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
ミドガルズオルム HP 205700 P.362	1	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5

生息地 ヴェスペル湖　出現条件 いつでも





勲章	★×4
報奨金	初回 15690 GIL / リプレイ 3130 GIL
報酬	メガフェニックス



M084 繁殖期の始まり -雌鳥駆除-

推奨レベル	必要ランク
62	8

依頼が出る条件 CHAPTER 08を開始する

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
ノーブルバジリスク HP 171000 P.386	2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	1.0	0.5	0.5

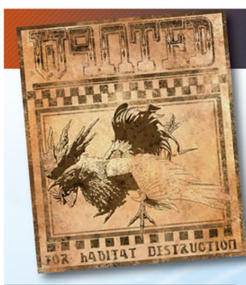
生息地 ヴェスペル湖　出現条件 日中





勲章	★×4
報奨金	初回 21120 GIL / リプレイ 4220 GIL
報酬	メガフェニックス

アドバイス
- オールド・レスタなどでジェッティーズを飲めば、毒状態になるのを防げる



M085 繁殖期の始まり -雄鳥駆除-

推奨レベル	必要ランク
70	9

依頼が出る条件 CHAPTER 08を開始する

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
ノーブルコカトリス HP 204500 P.388	1	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.2	0.5	1.0	0.5
バジリスク HP 24400 P.370	3	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	1.0	0.5	0.5

生息地 リゾラス盆地　出現条件 日中





勲章	★×5
報奨金	初回 30320 GIL / リプレイ 6060 GIL
報酬	メガフェニックス



M086 諸人食いの白蛇退治

推奨レベル	必要ランク
78	9

依頼が出る条件	CHAPTER 08を開始する

討伐対象

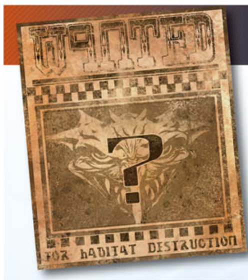
名前	数	ダメージ倍率										
ウトガルズオルム HP 374200 P.390	1	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	0.5	1.2	1.0	0.5

生息地 ヴェスペル湖　出現条件 いつでも





勲章	★×5
報奨金	初回 36070 GIL リプレイ 7210 GIL
報酬	メガフェニックス



M087 立ちはだかるもの

推奨レベル	必要ランク
84	9

依頼が出る条件	CHAPTER 08を開始する

討伐対象

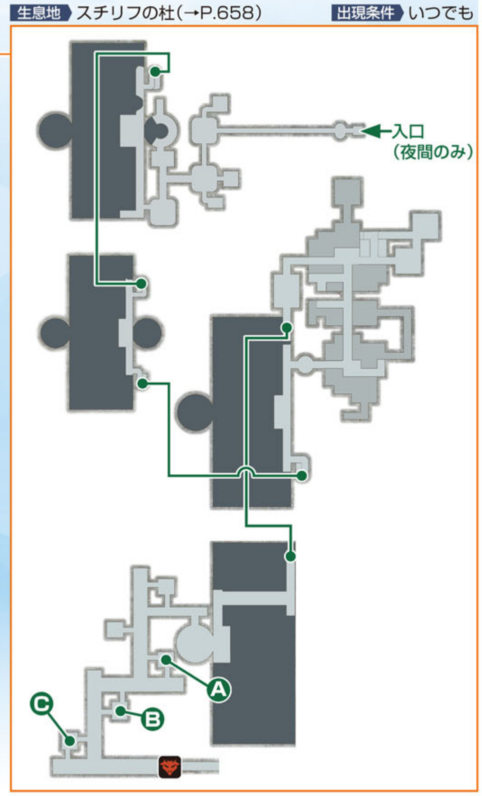
名前	数	ダメージ倍率										
デモンズウォール HP 343600 P.424	1	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	0.5	0.5	0.5	1.2

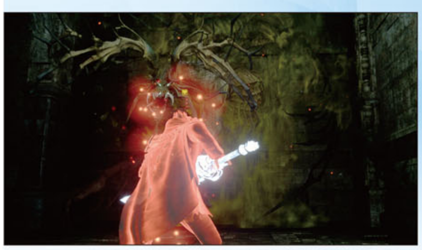
生息地 スチリフの杜(→P.658)　出現条件 いつでも



勲章	★×5
報奨金	初回 38000 GIL リプレイ 7600 GIL
報酬	エメラルドの腕輪

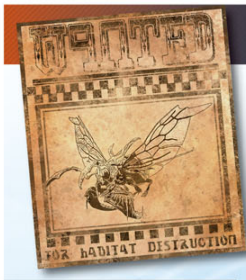
アドバイス
- 出現地点に行く前に右の図のA、B、Cの場所でそれぞれ敵を倒して退路を確保し、赤いスイッチを踏まないようにして戦うこと(→P.424)
- バトル中はスケルトンなどが大量に出現するため、強力な魔法を精製しておき、それを使ってすばやく一掃するのが効果的





⬆壁ぎわに追いつめられて赤いスイッチを踏んでしまうと、ダンジョンの外にもどされ、敵のHPが全回復することになるので注意。

ベリナーズ・マート ラバティオ店で受けられる討伐依頼



M088 決死の害虫退治

推奨レベル	必要ランク
37	1

依頼が出る条件 (なし)

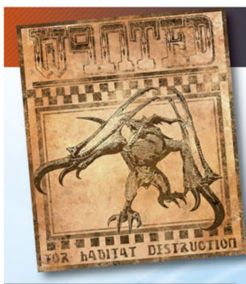
討伐対象 名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
ソルジャーワスプ	33700	P.368	3	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	0.5	0.5
キラーワスプ	64700	P.372	3	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	0.5	0.5

生息地 ラバティオ登山道　出現条件 いつでも

勲章	★×3	
報奨金	初回	6440 GIL
	リプレイ	1280 GIL
報酬	メガフェニックス	



アドバイス
- 虹のペンダントを装備すれば、混乱状態になるのを防げる
- 弾耐性を上げれば、『混乱ガス』で受けるダメージを減らせる



M089 ベリナーズ・マートを狙うもの

推奨レベル	必要ランク
38	1

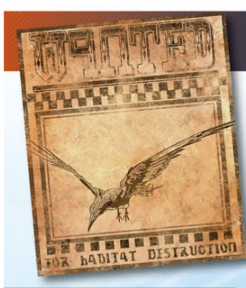
依頼が出る条件 (なし)

討伐対象 名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
ワイバーン	36400	P.374	7	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	1.2	0.5	0.5

生息地 ラバティオ登山道　出現条件 いつでも

勲章	★×3	
報奨金	初回	7290 GIL
	リプレイ	1450 GIL
報酬	サファイアの腕輪	





M090 ラバティオの赤き雷光

推奨レベル	必要ランク
44	5

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象 名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
緋雷鳥	47000	P.502	3	1.2	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	0.5
雷神鳥	21200	P.374	3	1.2	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	0.5

生息地 ラバティオ登山道　出現条件 日中

勲章	★×3	
報奨金	初回	9140 GIL
	リプレイ	1820 GIL
報酬	メガフェニックス	





M091 火山でいちばん痛い針

推奨レベル	必要ランク
47	6

依頼が出る条件 （なし）

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
 クラウンアラクラン HP 50900 P.350	3	1.2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	1.2	0.5

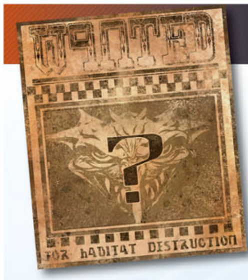
生息地 ラバティオ登山道　**出現条件** いつでも

勲章	★×3
報奨金	初回 12090 GIL / リプレイ 2410 GIL
報酬	メガフェニックス

クレイン地方







M092 火煙に巣食う巨鳥

推奨レベル	必要ランク
67	1

依頼が出る条件 083『極上を求めて -最上級の肉-』、084『極上を求めて -最大級の卵-』、085『極上を求めて -最高級の海老-』のいずれかをクリアする

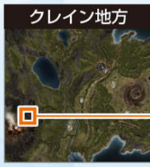
討伐対象

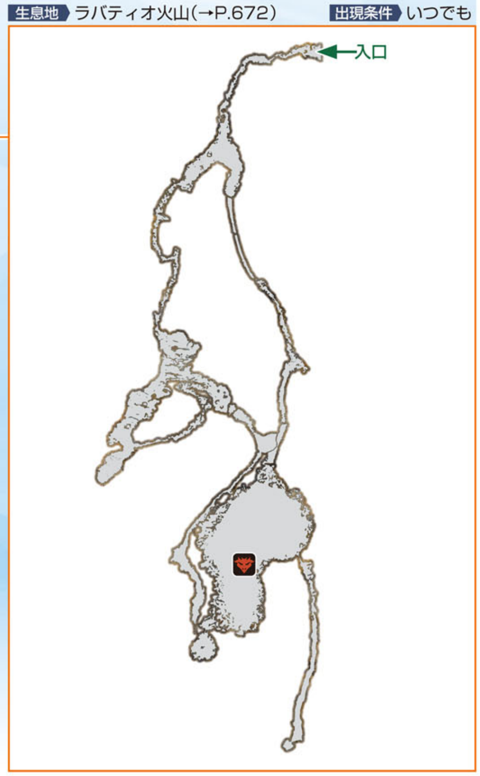
名前	数	ダメージ倍率										
 ズー HP 108200 P.502	1	1.0	1.0	1.2	1.0	0.5	1.0	1.2	1.2	1.0	0.5	0.0

生息地 ラバティオ火山（→P.672）　**出現条件** いつでも

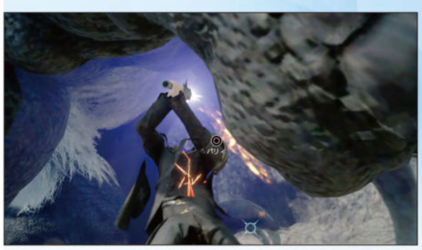
勲章	★×4
報奨金	初回 25300 GIL / リプレイ 5060 GIL
報酬	英雄のアンクレット

クレイン地方





アドバイス
- 脚部を攻撃するときは、ファントムソードを使えば大きめのダメージを与えやすい
- こちらの最大HPを一気に減らしてくる攻撃が多いので、エリクサーやフェニックスの尾を多めに用意しておくといい



↑『急降下攻撃』をガードしてパリィを行なえば、しばらくのあいだ敵がウィーク状態になって頭部を攻撃しやすくなる。

オルティシエで受けられる討伐依頼

M093 水路を染める妖刀

推奨レベル	必要ランク
17	1



勲章	★×2
報奨金 初回	3130 GIL
報奨金 リプレイ	620 GIL
報酬	ラストエリクサー

依頼が出る条件　(なし)

討伐対象

名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
スローニン	41100	P.400	1	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	0.5	1.0	1.2	1.2

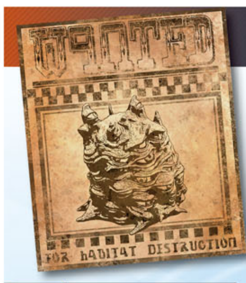
生息地　オルティシエ　出現条件　夜間





M094 悪夢は麗しの水都に

推奨レベル	必要ランク
20	1



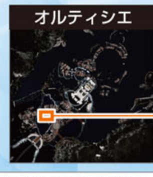
勲章	★×2
報奨金 初回	3280 GIL
報奨金 リプレイ	650 GIL
報酬	ラストエリクサー

依頼が出る条件　(なし)

討伐対象

名前	HP	参照	数	ダメージ倍率										
ヘクトアイズ	24600	P.408	2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2

生息地　オルティシエ　出現条件　夜間





アドバイス
- 虹のペンダントを装備すれば、混乱状態になるのを防げる
- デュランダル、ブラックプリンス、聖王の杖などを装備して闇耐性を100%にすれば、『光線』でダメージを受けない



M095 憎まれっ子 夜にはびこる

推奨レベル	必要ランク
22	1



勲章	★×2
報奨金	初回 3450 GIL
	リプレイ 690 GIL
報酬	ラストエリクサー

依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
 アルヴ HP 24100 P.504	3	1.0	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	0.5	1.2	1.0	1.2

生息地 オルティシエ　出現条件 夜間

オルティシエ





M096 路地裏に現れた幽鬼

推奨レベル	必要ランク
26	1



勲章	★×2
報奨金	初回 3990 GIL
	リプレイ 790 GIL
報酬	ヘリオドールの腕輪

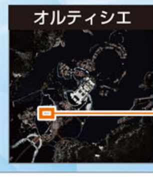
依頼が出る条件 (なし)

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
 マインドフレア HP 77200 P.402	2	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	1.2	1.2

生息地 オルティシエ　出現条件 夜間

オルティシエ





アドバイス

- 虹のペンダントを装備すれば、混乱状態になるのを防げる
- デュランダル、ブラックプリンス、聖王の杖などを装備して闇耐性を100%にすれば、いくつかの攻撃でダメージを受けない

M097 ハンター連続失踪事件

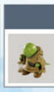
推奨レベル	必要ランク
29	1



勲章	★×2
報奨金	初回 4740 GIL
	リプレイ 940 GIL
報酬	ラストエリクサー

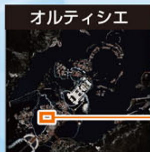
依頼が出る条件 M093『水路を染める妖刀』、M094『悪夢は麗しの水都に』、M095『憎まれっ子 夜にはびこる』、M096『路地裏に現れた幽鬼』をクリアする

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
 トンベリ HP 31300 P.410	2	1.0	1.0	1.0	1.2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.2	0.5	1.2

生息地 オルティシエ　出現条件 夜間

オルティシエ





アドバイス

- ガードを重視してパリィでダメージを与えていくと、比較的安全に戦える

M098 街路に浮かぶ鬼火の正体



推奨レベル	必要ランク
31	1

依頼が出る条件 M097『ハンター連続失踪事件』をクリアする

討伐対象

名前	数	ダメージ倍率										
グレネード HP 31300 P.418	2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	1.0	4.0	1.0	1.2

生息地 オルティシエ　**出現条件** 夜間





勲章	★×3
報奨金	初回 5120 GIL リプレイ 1020 GIL
報酬	メガフェニックス

アドバイス
- チョコボポスト・ウイズでグリーンスムージーを飲んで炎耐性を上げれば、受けるダメージを大幅に減らせる
- アイスブランド、アイススピア、ブリザドなどで攻撃すれば、大ダメージを与えられる

M099 失われた絵画



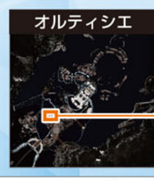
推奨レベル	必要ランク
32	1

依頼が出る条件 072『呪われた絵画』を受けたあと、レストラン・マーゴで周辺情報収集をする

討伐対象

名前	数		ダメージ倍率										
チャダルヌーク HP 80500 P.504	1	女神の姿	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	1.2	1.0	0.5	1.2
		悪霊の姿	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	0.2	0.2	0.2	1.2

生息地 オルティシエ　**出現条件** いつでも





勲章	★×3
報奨金	初回 5480 GIL リプレイ 1090 GIL
報酬	ハンカチ

アドバイス
- デュランダル、ブラックプリンス、聖王の杖などを装備して闇耐性を100%にすれば、敵が悪霊の姿のときに使う一部の攻撃でダメージを受けない
- 敵が女神の姿のときは守りに専念し、悪霊の姿のときに攻撃していくと、比較的安全に戦える





M100 夜闇に消える観光客

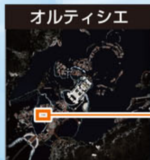
推奨レベル	必要ランク
35	1

依頼が出る条件 M097『ハンター連続失踪事件』をクリアする

討伐対象 名前	数	ダメージ倍率										
サルピンクス HP 35100 P.424	2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	1.0	1.2	1.0	0.5	1.2

勲章	★×3	
報奨金	初回	6140 GIL
	リプレイ	1220 GIL
報酬	メガフェニックス	

生息地 オルティシエ　出現条件 夜間







M101 悲劇の真相を追え

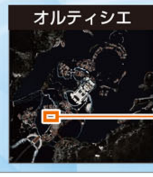
推奨レベル	必要ランク
41	1

依頼が出る条件 M097『ハンター連続失踪事件』をクリアする

討伐対象 名前	数	ダメージ倍率										
マスタートンベリ HP 99500 P.420	1	1.2	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.2	0.5	1.2

勲章	★×3	
報奨金	初回	8360 GIL
	リプレイ	1670 GIL
報酬	メガフェニックス	

生息地 オルティシエ　出現条件 夜間





アドバイス
- ガードを重視してパリィでダメージを与えていくと、比較的安全に戦える



M102 闘技場の脱獄王

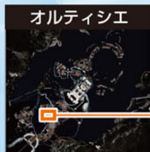
推奨レベル	必要ランク
50	1

依頼が出る条件 M097『ハンター連続失踪事件』をクリアする

討伐対象 名前	数	ダメージ倍率										
ババロア HP 8500 P.432	1	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	1.0	1.2	1.2	1.2

勲章	★×4	
報奨金	初回	13190 GIL
	リプレイ	2630 GIL
報酬	聖戦士のアンクレット	

生息地 オルティシエ　出現条件 夜間





開発スタッフQ&A 4

エンジニアチーム



►リードエンジニア
荒牧 岳志
おもな担当　システム設計やワークフローの整備、グラフィックスエンジンの作成



►リードエンジニア
岩﨑 浩
おもな担当　キャラクターの移動制御、走る列車をワールドマップと合体させる仕組み、CPUの最適化



►AIリサーチャー
グラヴォ ファビアン
Fabien Gravot
おもな担当　AIによる移動のシステム

――とくに力を入れたところを教えてください。

荒牧　ゲームに直接影響している場所ではないですが、オープンワールドを制作するために使うツール群の作成です。今回の開発作業は、広大なフィールドをどのように作るかを考え、大地の地形を生成し、植物を配置して道路を敷く、スクウェア・エニックスとしては初のチャレンジとなることばかりでしたね。

岩﨑　広大な自然地形のなかで、キャラクターのコリジョン抜け(障害物などをすり抜けてしまうこと)が起こらず、引っかかりなくなめらかに動けるようにこだわりました。また、CHAPTER 10～12の列車に乗って探索やバトルをする場面は、「背景を動かすことで列車が走っているように見せる」というゲームでよく使われる手法を利用せず、ワールドマップの上で本当に列車を走らせています。言葉にすると簡単ですが、ただ列車を動かそうとしてもいろいろ問題が起きてしまうので、ゲーム要素の計算や描画の計算をわけて処理するなど、さまざまな工夫を重ねて実現させました。

グラヴォ　ほかのスタッフがAIの設定に使う時間を減らし、それ以外の仕事に集中してもらえるように、できるだけ多くの部分を自動化する技術のひとつとして、「ナビゲーションメッシュ」と呼ばれるものを開発しました。これは、AIがマップの地形データをもとに周囲の環境を認識し、歩くルートを決めるというシステムで、キチンと障害物をかわしながら目的地まで自動的に進んでいくことができるんです。

――今回の作品でもっとも見てほしい部分は？

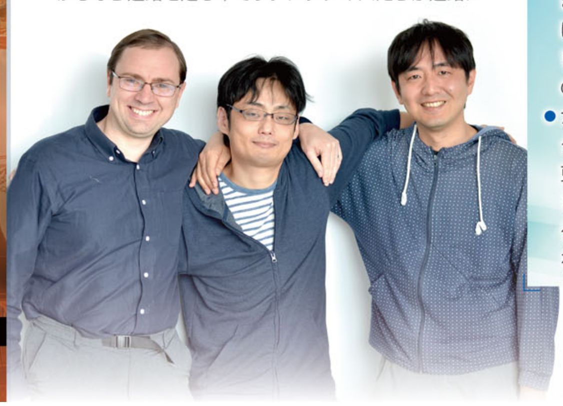
荒牧　ぜひ、レガリアをTYPE-Fに改造して、大空を飛んでほしいです。上空からの景色を見て、このゲームのワールドの広さを感じてください。

グラヴォ　良いAIの条件は、キャラクターなどが自然に違和感なく動くことなので、プレイ中はその存在に気づきにくいと思いますが、あえて注目ポイントをあげるなら道路を走る車です。ノクティスたちが道路にいると、車はちゃんとよけて走ります。なお、個人的に一番見てほしいのはナビゲーションメッシュですが、これはプレイヤーのかたは見ることができません。

――開発中のおもしろいエピソードや忘れられない思い出があれば教えてください。

荒牧　レガリアは、開発中には道路以外の場所を走れるモードがありました。楽しくてずっとフィールドを走りまわっていたのですが、開発が進むにつれて、フィールドに配置される木や岩などが増え、自由に走行できるところが少なくなっていきましたね。

岩﨑　体験版『エピソード ダスカ』でコリジョン抜けが見つかり、本来は行けない場所を探索する動画がインターネット上で公開されてしまいました。メテオを支えるタイタンなど、未公開のネタが発見されてしまってアセりましたが、「こんなところまで作ってるなんてすげー」というポジティブな声が多くて救われました。なお、製品版では、体験版と同じ方法を使ってもコリジョン抜けはできないようにしてあります。



エンジニアチームだけが知っている本作の秘密

- どこのことかはくわしく言えませんが、3Dモデルのなかに、夜だけ少し光っているものがあります。じつは秘密の裏設定がある……わけではなく、色調整の都合でそうなってしまいました。**【荒牧】**
- 「こういうふうにするとコリジョン抜けができます」というのが、私が知っている秘密としては一番おもしろい気がしますが、発見されたコリジョン抜けはすべて直してしまいました。なので、残念ながら秘密はありません！**【岩﨑】**
- ナビゲーションメッシュは、マップの地形データとリンクしているので、どこの地形データが更新されたかをチェックする目的でも使われました。また、ダンジョンなどで表示されるナビゲーションマップは、ナビゲーションメッシュをもとに作られています。**【グラヴォ】**



SECTION 5
封印の扉

封印の扉の基礎知識

BASIC GUIDANCE OF SEALED DUNGEON

各地の洞窟や遺跡の奥には、「封印の扉」と呼ばれる、カギのかかった扉がある。その先に広がるのは、ルシスの安全をおびやかす存在が封じられた地下深いダンジョンだ。



扉のカギを受け取ってダンジョン攻略のクエストに挑戦

封印の扉を開けるには、「封印の鍵」というカギが必要。このアイテムは、下記の条件を満たしたのち、メルダシオ協会本部にいるイザニアに話しかければもらえる。封印の鍵を入手すると、205『ルシスに眠る脅威』に加え、各地の封印の扉の奥に広がる「封印の扉のダンジョン」(右下の表を参照)を探索するクエスト8つが自動的に開始。『ルシスに眠る脅威』のクエストは、ダンジョン探索のクエスト8つをすべてクリアしてからイザニアに報告すればクリアでき、報酬としてメルダシオ勲章が手に入る。

封印の鍵の入手条件

- CHAPTER 15になっている(エンディングを迎えている)
- 以下の4つのサブクエストをクリアしている(封印の扉があるダンジョンを探索するクエストをすべてクリアする必要があるが、下記以外の4つはメインクエストでクリアずみ)
  - 100『探索 ドロール洞窟』
  - 104『探索 クラストゥルム水道』
  - 105『探索 バルーバ採掘場跡』
  - 106『探索 コースタルマークタワー』



⬆封印の扉は、いずれも不思議な模様が刻まれた独特な形をしており、王の墓所の近くなど、ダンジョンの最奥部付近に設置されている。

封印の扉のダンジョンの種類

封印の扉のダンジョンがある場所	階層	関連するクエスト	
		名前	推奨レベル
キカトリーク塹壕跡	20	206 キカトリークに眠る脅威	55
グレイシャー洞窟	30	207 グレイシャーに眠る脅威	65
フォッシオ洞窟	20	208 フォッシオに眠る脅威	65
ドロール洞窟	30	209 ドロールに眠る脅威	72
バルーバ採掘場跡	20	210 バルーバに眠る脅威	78
スチリフの杜	100	211 スチリフに眠る脅威	86
クラストゥルム水道	30	212 クラストゥルムに眠る脅威	92
コースタルマークタワー	60	213 遺構に眠る脅威	99



⬆イザニアは、メルダシオ協会本部のレストランのそばでイスにすわっている。封印の扉のダンジョンに挑みたければ、彼女から封印の鍵を受け取ろう。

⬇クエストの報酬であるメルダシオ勲章は、非常に強力な魔法を数多く精製することにも使用できる、極めて貴重なアイテム。



バトルに勝利しながら下の階層へ進んでいこう

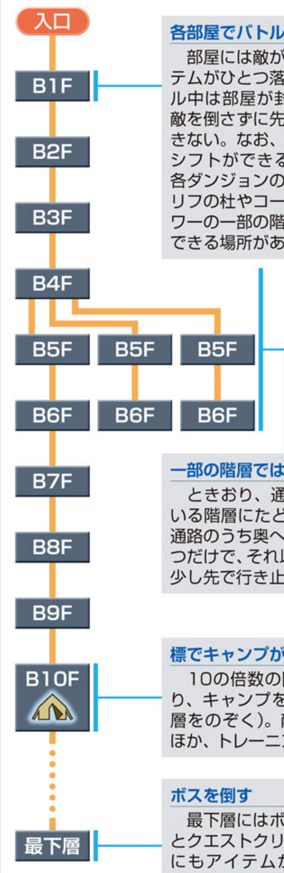
封印の扉のダンジョンには20～100の階層があり、基本的に各階層は、敵が出現する部屋ひとつと、部屋をつなぐ一本道の通路で構成されている。このダンジョンは、マップが表示されなかったり、途中で引き返せなくなったりといった特徴を持つ。ダンジョン探索のクエストをクリアするには、右記の流れで最下層へ行き、ボスを倒せばいい。先へ進むのが難しくなったときや、ボスを倒したときは、マップメニューから「入口に戻る」を選んで外へ出よう。



➡⬇ダンジョン内では、ナビゲーションマップは右の写真、マップメニューは下の写真のように表示され、ダンジョンの形はわからない。



ダンジョンの最下層までの流れ



各部屋でバトル&アイテム入手
部屋には敵がいるほか、アイテムがひとつ落ちている。バトル中は部屋が封鎖されるので、敵を倒さずに先へ進むことはできない。なお、部屋内にマップシフトができる場所はないが、各ダンジョンの最下層と、スチリフの杜やコースタルマークタワーの一部の階層にはカバーができる場所がある。

一部の階層では分岐がある
ときおり、通路が3本伸びている階層にたどり着く。3本の通路のうち奥へ進めるのはひとつだけで、それ以外のふたつは、少し先で行き止まりになる。

標でキャンプが可能
10の倍数の階層には標があり、キャンプを行なえる(最下層をのぞく)。敵は出現しないほか、トレーニングはできない。

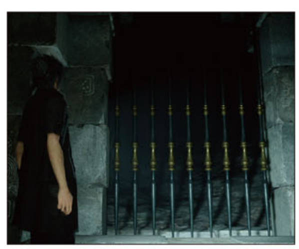
ボスを倒す
最下層にはボスがいて、倒すとクエストクリアとなる。ここにもアイテムが落ちているので、ボスを倒したら、入口にもどる前に拾っておこう。

ダンジョンの特徴❶ 特定のタイミングで部屋の出入口が封鎖される

ダンジョンの奇数階(B1F、B3F、B5F、……)では、部屋に入った瞬間に入口が封鎖され、前の階層に引き返せなくなる。封鎖を解くには「入口に戻る」でフィールドに出るしかないため、ダンジョンは実質的に一方通行だ。また、どの階でも、敵とバトルがはじまったときには部屋の出入口が封鎖され、バトルからの離脱ができない状態になる。この封鎖は、バトルに勝てば解くことが可能。

封鎖に関する例外

- 行き止まりから引き返せなくなるように部屋が封鎖されることはない
- バトル開始時に通路にいたキャラクターは、封鎖を素通りして部屋に入れる(いったん部屋に入ると、敵を倒すまで外に出られない)



⬅封鎖の条件を満たすと、部屋の出入口に、このような柵が瞬時に下りてくる。

ダンジョンの特徴❷ 出現するモンスターは強敵ばかり

ダンジョン内のそれぞれの部屋には、部屋ごとに決まった種類と数の敵が出現する。現れる敵のレベルはダンジョンによって異なるが、低いところでも40～60程度、高いところでは80～99程度もあり、いずれの敵もかなり強い。封鎖のせいでバトルエリアから出られないうえ、マップシフトできる場所がなく態勢を立て直しにくいので、ゲームオーバーにならないよう慎重に戦いたいところだ。なお、倒した敵は、ダンジョンから出るか、標でのオートセーブのデータをロードすると復活する。



⬆現れる敵は、10階層ごとに3～4種類ほど。特定の敵への対処法を身につければ、スムーズに先へ進みやすくなるだろう。

ダンジョンの特徴❸ 落ちているアイテムがランダムで変わることも

各部屋にはキラキラがひとつずつあるが、それらから入手できるアイテムの種類は、基本的には場所ごとに決まっている。キラキラはプレイ時間で120分が過ぎると再出現するので、2回目以降の挑戦時にも同じものを拾うことが可能だ。ただし、強力な装備アイテムなどは再出現せず、入手できる機会は1回だけなので覚えておこう。また、一部の場所のキラキラは、3種類の候補のうちどれが手に入るかがランダムで選ばれるため、右の写真のように、再出現すると別のアイテムが手に入る場合もある。



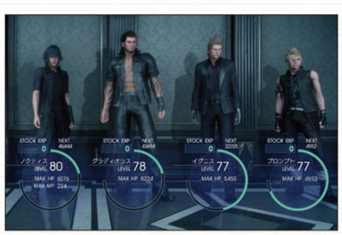
⬅特定の場所では、再出現したキラキラから別のアイテムが手に入ることがある。

王家の知識 封印の扉のダンジョンを突破するための基本

全部で8ヵ所ある封印の扉のダンジョンに挑戦するときに、基本として覚えておきたいのは以下の3点。これらを頭に入れたうえで、P.302～327の解説を参考にしながらクリアを目指してほしい。

入る前には準備を万端に

現れる強敵に対抗すべく、ダンジョンの探索に挑む前に、まずはパーティを十分に強くしたい。また、多くのバトルに備えて、ポーションやエリクサーなどのバトルアイテムをなるべくたくさん持った状態で探索をはじめよう。ダンジョン内にはエレメントスポットがないので、魔法を多用するなら、魔法を精製したうえでエレメントも上限まで吸収しておくといい。



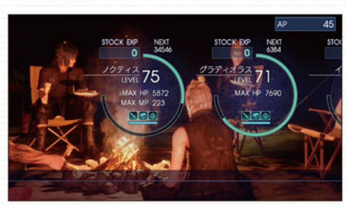
⬅全員のレベルは、クエストの推奨レベル以上まで上げるのがオススメ。

分岐のある階層で迷わない方法

ダンジョン内ではマップが表示されないので、バトル終了後にどの方向へ進むかを見失いがち。ふつうの階層では、下向きの通路を見つけて進めばいいが、分岐のある階層では、「上向きの通路がある場所」を見つけ、その場所を基準として、進む方向を判断すると道に迷いにくくなるだろう。

こまめに標でキャンプを行なおう

10階層ごとに設置されている標では、毎回キャンプをしておきたい。キャンプによってオートセーブが行なわれ、途中でゲームオーバーになっても、その標から再開することができるからだ。

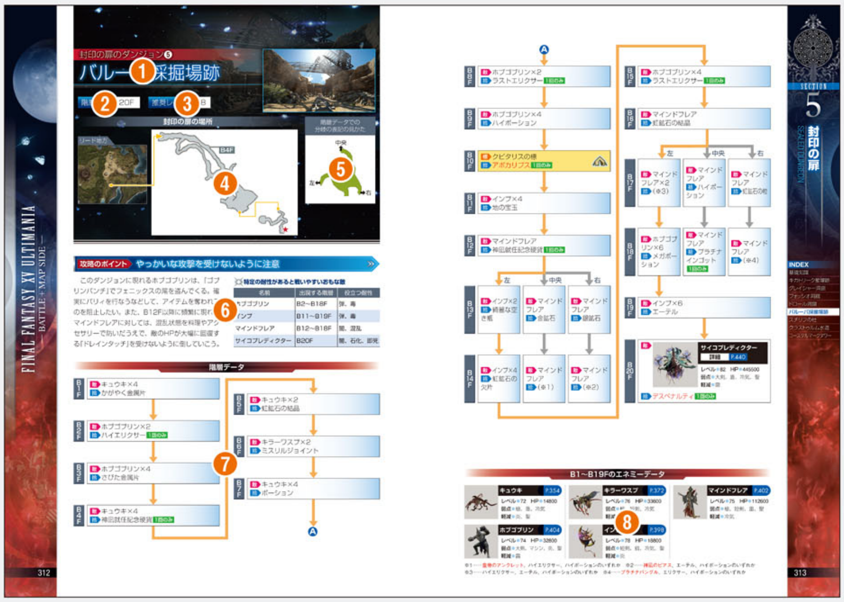


⬅最大HPを回復できるうえ、料理効果を得られるのも大きなメリット。

ダンジョンデータ

ページの見かた

【メインメニューの「クエスト」での表示順で掲載】



❶封印の扉のダンジョンの名前

❷階層数……そのダンジョンが全部でいくつの階層で構成されているか。

❸推奨レベル……そのダンジョンを攻略するサブクエスト(→P.298)の推奨レベル。

❹封印の扉の場所……封印の扉がどこにあるか。扉がある場所を★マークで示している。

❺階層データでの分岐の表記の見かた……先へ進むための複数の通路とつながっている部屋(形状はどの階層でも共通)において、❼「階層データ」内の「左」「中央」「右」がどの通路を指すかをマップ上に示したもの。方向の表記は、前の階層から下りてきたときの向きを基準としている。

❻攻略のポイント……そのダンジョンに出現する敵の傾向や、用意しておきたい耐性などのアドバイス。

❼階層データ……そのダンジョンの各階層の内容。マークの意味は以下のとおり(階層は画面には表示されない)。3つに分岐している矢印のうち、色がグレーになっているものは、進んだ先が行き止まりであることを示す。最下層に出現するボスは、❽「エネミーデータ」と同じ形でデータを掲載している。

- 敵 …その階層の部屋で出現する敵の名前と数
- 拾 …その階層のキラキラで拾えるアイテム。装備アイテムは赤い文字で示しており、一度入手すると再出現しないものには 1回のみ のマークをつけている。「○○、□□、△△のいずれか」と記載している場合は、○○が50%の確率で、□□と△△がそれぞれ25%の確率で手に入る
- 標 …その階層の部屋にある標の名前

❽エネミーデータ……ボス以外の敵のおもなデータと、詳細なデータを掲載しているページ。「弱点」は与えるダメージ量が通常よりも増える属性であることを、「軽減」は通常よりも減る属性であることを示す。「マシン」はマシンナリィを、「武器」はファントムソード以外の武器を、「物理」は物理攻撃を表す。



封印の扉のダンジョン❶

キカトリーク塹壕跡



階層数 全20F　推奨レベル 55

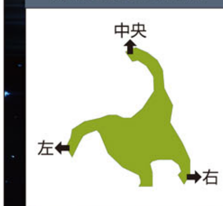
封印の扉の場所

リード地方





階層データでの分岐の表記の見かた



攻略のポイント 後半に現れる敵を『サンダー』などで倒す

8ヵ所のダンジョンのなかで推奨レベルが一番低いのに加え、B1～B9Fには戦い慣れているはずの敵が出現するので、封印の扉のダンジョンの入門として適した場所。B11F以降に現れる敵の大半には武器による攻撃が効きにくく、雷属性などのエレメント魔法が効果的だが、ヘクトアイズだけは武器による攻撃でも十分なダメージを与えられる。

特定の耐性があると戦いやすいおもな敵

名前	出現する階層	役立つ耐性
シュラプネル	B4～B8F	雷
ブラックプリン	B8F	弾
ヘクトアイズ	B15～B19F	闇、混乱
プリンラフーム	B20F	弾

階層データ

B1F
- 敵 エレシュキガル×2
- 拾 エリクサー

↓

B2F
- 敵 エレシュキガル×3
- 拾 ハイポーション

↓

B3F
- 敵 エレシュキガル×4
- 拾 レーザーセンサー

↓

B4F
- 敵 シュラプネル
- 拾 サークレット 1回のみ

↓

B5F
- 敵 シュラプネル×2
- 拾 つぶれた懐中時計

↓

B6F
- 敵 エレシュキガル×4
- 拾 良質の石材

↓ 左 / 中央 / 右

B7F

左	中央	右
敵 シュラプネル×2 拾 最高級石材	敵 シュラプネル 拾 ミスリルジョイント	敵 シュラプネル 拾 ふるい小銭

B8F

左	中央	右
敵 ブラックプリン×2 拾 ゴールドバングル 1回のみ	敵 シュラプネル 拾 (※1)	敵 シュラプネル 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ

↓（左）

Ⓐ

※1……エメラルドの腕輪、ハイエリクサー、ハイポーションのいずれか

A

B9F
敵 エレシュキガル×4
拾 ルーンのピアス、エーテル、ハイポーションのいずれか

B10F
標 ダーマヌスの標
拾 ドミネーター 1回のみ

B11F
敵 ババロア×2
拾 ハイポーション

B12F
敵 マシュマロ×2
拾 レーザーセンサー

B13F
- 左：敵 マシュマロ×2　拾 ハイポーション
- 中央：敵 ババロア×4　拾 地の宝玉
- 右：敵 マシュマロ×2　拾 ふるい小銭

B14F
- 左：敵 マシュマロ×2　拾 ふるい銀貨
- 中央：敵 マシュマロ×4　拾（※2）
- 右：敵 マシュマロ×2　拾 最高級石材

B15F
敵 ヘクトアイズ×2
拾 綺麗な空き瓶

B16F
敵 ヘクトアイズ×4
拾 ふるい小銭

B17F
- 左：敵 ヘクトアイズ×2　拾 天上の宝玉
- 中央：敵 ババロア×2　拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ
- 右：敵 ヘクトアイズ×2　拾 ミスリルジョイント

B18F
- 左：敵 ヘクトアイズ×2　拾 ウィザードシールド 1回のみ
- 中央：敵 マシュマロ×4　拾 虹鉱石の欠片
- 右：敵 ヘクトアイズ×2　拾 ダイヤの腕輪 1回のみ

B19F
敵 ヘクトアイズ×4
拾 メガフェニックス、エーテル、ハイポーションのいずれか

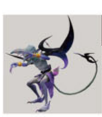
B20F
敵



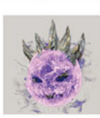
プリンラフーム
詳細 P.434
レベル 61　HP 274000
弱点 聖
軽減 武器、炎、冷気、雷

拾 ハイパーマグナム 1回のみ

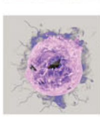
B1～B19Fのエネミーデータ



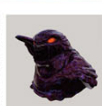
エレシュキガル P.430
レベル 39　HP 29300
弱点 片手剣、盾、炎、聖
軽減 雷



シュラプネル P.422
レベル 54　HP 21200
弱点 銃、マシン、聖
軽減 雷(吸収)



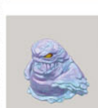
サンダーボム(※3) P.402
レベル 38　HP 11700
弱点 片手剣、短剣、聖
軽減 雷(吸収)



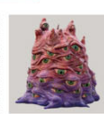
ブラックプリン P.420
レベル 38　HP 42100
弱点 聖
軽減 武器、炎、冷気、雷



ババロア P.432
レベル 50　HP 8500
弱点 冷気、雷、聖
軽減 炎(吸収)、武器



マシュマロ P.432
レベル 52　HP 9400
弱点 炎、雷、聖
軽減 武器、冷気



ヘクトアイズ P.408
レベル 55　HP 24400
弱点 槍、盾、聖
軽減 (なし)

※2……ゴールドバングル、エリクサー、ハイポーションのいずれか
※3……シュラプネルが「雷の自爆」を使うと出現

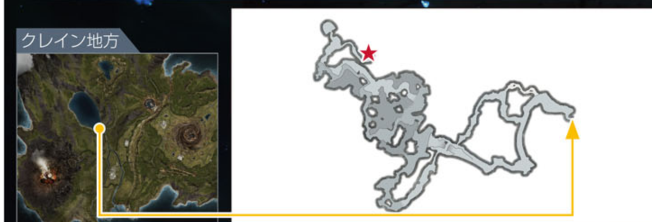
封印の扉のダンジョン❷

グレイシャー洞窟

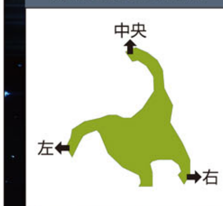


階層数	全30F	推奨レベル	65

封印の扉の場所



階層データでの
分岐の表記の見かた



攻略のポイント 冷気属性と雷属性への耐性を上げよう

このダンジョンのバトルでは、テルミット、スケルトン、エルダークアールが多く現れる。それらのうち、テルミットは冷気耐性を、エルダークアールは雷耐性を上げると戦いやすくなるので、料理を利用して両方の耐性を大きく上げると、探索がかなりラクになるはずだ。レストランで料理を食べた場合は、B10Fでのキャンプを行なわないことで、食事効果を持続させる方法もある。

特定の耐性があると戦いやすいおもな敵

名前	出現する階層	役立つ耐性
テルミット	B2〜B29F	冷気
スケルトン	B3〜B8F、B21〜B30F	炎、即死
エルダークアール	B13〜B19F	雷、即死
ケンゴウ	B30F	闇、即死

階層データ

B1F
- 敵 ヨウジンボウ
- 拾 ポーション

B2F
- 敵 テルミット
- 拾 サークレット、エーテル、ハイポーションのいずれか

B3F
- 敵 スケルトン×2
- 拾 古代竜の歯

B4F
- 敵 スケルトン×4
- 拾 ブラックベルト 1回のみ

B5F
- 敵 テルミット×2
- 拾 最高級石材

B6F
- 敵 スケルトン×4
- 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ

B7F
- 敵 テルミット×2
- 拾 エーテル

B8F
- 敵 スケルトン×6
- 拾 ラストエリクサー 1回のみ

B9F
- 敵 ヨウジンボウ
- 拾 メガポーション、エーテル、ハイポーションのいずれか

→ A

A

B10F
- 標 ヘプルタフの標
- 拾 ヴィジランティ 1回のみ

B11F
- 敵 テルミット×2
- 拾 ふるい小銭

B12F
- 敵 テルミット×2
- 拾 ハイエリクサー

左 / 中央 / 右

B13F
- 左：敵 エルダークアール　拾 アンモナイトの化石
- 中央：敵 エルダークアール　拾 古代竜の歯
- 右：敵 エルダークアール　拾 ふるい銀貨

B14F
- 左：敵 エルダークアール　拾 ラストエリクサー 1回のみ
- 中央：敵 エルダークアール　拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ
- 右：敵 テルミット×2　拾 (※1)

B15F
- 敵 エルダークアール
- 拾 ポーション

B16F
- 敵 エルダークアール×2
- 拾 ハイポーション

左 / 中央 / 右

B17F
- 左：敵 エルダークアール　拾 最高級石材
- 中央：敵 テルミット×3　拾 メガポーション
- 右：敵 エルダークアール　拾 良質の石材

B18F
- 左：敵 エルダークアール　拾 綺麗な空き瓶
- 中央：敵 ノーブルバジリスク　拾 エーテル
- 右：敵 エルダークアール　拾 (※2)

B19F
- 敵 エルダークアール
- 拾 虹鉱石の欠片

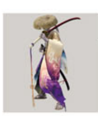
B20F
- 標 ラビオの標
- 拾 プラチナインゴット 1回のみ

B21F
- 敵 スケルトン×4
- 拾 綺麗な空き瓶

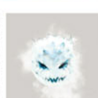
B22F
- 敵 スケルトン×8
- 拾 ハイエリクサー

次ページへ

B1～B22Fのエネミーデータ



ヨウジンボウ P.426
レベル●46　HP●46500
弱点●槍、銃、雷、聖
軽減●炎



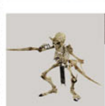
アイスボム(※3) P.402
レベル●49　HP●17200
弱点●片手剣、短剣、炎、聖
軽減●冷気(吸収)



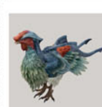
エルダークアール P.388
レベル●63　HP●87100
弱点●片手剣、短剣、炎
軽減●雷(無効)、聖



テルミット P.422
レベル●65　HP●28500
弱点●銃、マシン、炎、聖
軽減●冷気(吸収)



スケルトン P.404
レベル●65　HP●12500
弱点●大剣、マシン、冷気、聖
軽減●雷



ノーブルバジリスク P.386
レベル●62　HP●60200
弱点●槍、盾、炎
軽減●雷、聖

※1……ハイエリクサー、エーテル、ハイポーションのいずれか　※2……虹のペンダント、エーテル、ハイポーションのいずれか
※3……テルミットが『冷気の自爆』を使うと出現

グレイシャー洞窟(つづき) B23～B30F

前ページより

B23F
- 敵 テルミット×2
- 拾 地の宝玉

B24F
- 敵 ノーブルコカトリス
- 拾 ラストエリクサー 1回のみ

B25F
- 敵 テルミット×3
- 拾 天上の宝玉

B26F
- 敵 スケルトン×6
- 拾 ポーション

B27F
- 敵 スケルトン×8
- 拾 星のペンダント、エーテル、ハイポーションのいずれか

B28F
- 敵 テルミット×2
- 拾 ハイポーション

B29F
- 左
  - 敵 テルミット×4
  - 拾 メガポーション
- 中央
  - 敵 スケルトン×2
  - 拾 虹鉱石の欠片
- 右
  - 敵 スケルトン×2
  - 拾 エーテル

B30F
- 左から
  - 敵



ケンゴウ
詳細 P.434
レベル●71 HP●290200
弱点●槍、銃、雷、聖
軽減●炎

  - 拾 エクゼキューショナー 1回のみ
- 中央から
  - 敵 スケルトン×4
  - 拾 (※1)
- 右から
  - 敵 スケルトン×4
  - 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ

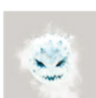
B23～B29Fのエネミーデータ



テルミット P.422
レベル●65 HP●28500
弱点●銃、マシン、炎、聖
軽減●冷気(吸収)



スケルトン P.404
レベル●65 HP●12500
弱点●大剣、マシン、冷気、聖
軽減●雷



アイスボム(※2) P.402
レベル●49 HP●17200
弱点●片手剣、短剣、炎、聖
軽減●冷気(吸収)



ノーブルコカトリス P.388
レベル●70 HP●98200
弱点●大剣、マシン、炎
軽減●冷気、聖



※1……セーフティビット、エーテル、エリクサーのいずれか　※2……テルミットが『冷気の自爆』を使うと出現

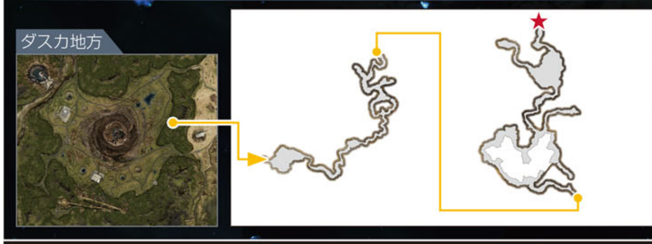
封印の扉のダンジョン❸

フォッシオ洞窟

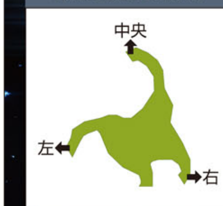


階層数 全20F　推奨レベル 65

封印の扉の場所



階層データでの分岐の表記の見かた



攻略のポイント パリィによる反撃を狙っていく

ヨウジンボウやアラムシャといった、スローニン系の敵が出現する割合が高め。パリィ可能な攻撃を多用してくることを利用し、回避やパリィを中心に戦うと倒しやすいだろう。また、スケルトン以外のすべての敵が炎属性の攻撃によるダメージを半分にするため、炎属性を持つ武器(炎熱銃など)や炎系のエレメント魔法は効果が薄い点も覚えておきたい。

特定の耐性があると戦いやすいおもな敵

名前	出現する階層	役立つ耐性
ジグラト	B2～B12F	闇
ガニメデス	B4、B16F	弾
アラムシャ	B11～B19F	闇、即死
チャンドラバルマー	B20F	弾

階層データ

B1F
- 敵 ヨウジンボウ
- 拾 アンモナイトの化石

B2F
- 敵 ジグラト×2
- 拾 古代竜の歯

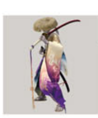
B3F
- 敵 ヨウジンボウ×2
- 拾 ふるい小銭

B4F
- 敵 ガニメデス
- 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ

B5F
- 敵 ヨウジンボウ
- 拾 ふるい銀貨

次ページへ

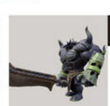
B1～B5Fのエネミーデータ



ヨウジンボウ P.426
レベル 46　HP 46500
弱点 槍、銃、雷、聖
軽減 炎



ジグラト P.436
レベル 57　HP 45700
弱点 槍、盾、雷、聖
軽減 炎



ガニメデス P.434
レベル 66　HP 83300
弱点 大剣、盾、聖
軽減 炎

フォッシオ洞窟(つづき) B6～B20F

前ページより

B6F
敵 スケルトン×2
拾 大地のペンダント、エーテル、ハイポーションのいずれか

(左 / 中央 / 右)

B7F
- 左: 敵 ジグラト / 拾 良質の石材
- 中央: 敵 ヨウジンボウ×2 / 拾 ポーション
- 右: 敵 ジグラト / 拾 虹鉱石の欠片

B8F
- 左: 敵 ジグラト / 拾 侍従長の教本 1回のみ
- 中央: 敵 スケルトン×4 / 拾 メガポーション
- 右: 敵 ジグラト / 拾 (※1)

B9F
敵 スケルトン×4
拾 ラストエリクサー 1回のみ

B10F
標 アクスラリスの標
拾 オーガニクス 1回のみ

B11F
敵 アラムシャ
拾 最高級石材

B12F
敵 ジグラト×2
拾 センチュリオンバングル 1回のみ

B13F
敵 スケルトン×4
拾 綺麗な空き瓶

B14F
敵 アラムシャ×2
拾 ラストエリクサー 1回のみ

(左 / 中央 / 右)

B15F
- 左: 敵 アラムシャ / 拾 地の宝玉
- 中央: 敵 アラムシャ / 拾 エリクサー
- 右: 敵 スケルトン×3 / 拾 天上の宝玉

B16F
- 左: 敵 アラムシャ / 拾 ラベンダーの精油 1回のみ
- 中央: 敵 (なし) / 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ
- 右: 敵 ガニメデス / 拾 (※2)

B17F
敵 スケルトン×4
拾 ハイポーション

B18F
敵 スケルトン×4
拾 メガポーション

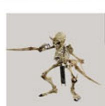
B19F
敵 アラムシャ
拾 エーテル

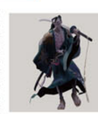
B20F
敵

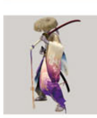
チャンドラバルマー
詳細 P.436
レベル●73 HP●285600
弱点●聖
軽減●武器、炎、冷気、雷
拾 エンハンスソード 1回のみ

B6～B19Fのエネミーデータ


ガニメデス P.434
レベル●66 HP●83300
弱点●大剣、盾、聖
軽減●炎


スケルトン P.404
レベル●65 HP●12500
弱点●大剣、マシン、冷気、聖
軽減●雷


アラムシャ P.428
レベル●50 HP●39500
弱点●片手剣、短剣、雷、聖
軽減●炎


ヨウジンボウ P.426
レベル●46 HP●46500
弱点●槍、銃、雷、聖
軽減●炎


ジグラト P.436
レベル●57 HP●45700
弱点●槍、盾、雷、聖
軽減●炎

※1……月のペンダント、エーテル、ハイポーションのいずれか　※2……ダイヤの腕輪、エーテル、エリクサーのいずれか

封印の扉のダンジョン❹

ドロール洞窟

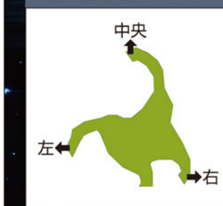
階層数	全30F	推奨レベル	72



封印の扉の場所



階層データでの分岐の表記の見かた



攻略のポイント　魔法でしか倒せない敵が2種類いる

B11F以降に出現するカタラーナとドルチェには、ファントムソードを含め、物理攻撃ではまったくダメージを与えることができない。これらの敵を倒すには、冷気属性のエレメント魔法や『デス』を使うのがオススメ。そのほか、モルボルドゥーム、トンベリナイト、イゾルデハンズといった手ごわい敵に対して有利に戦えるよう、右の表にあげた耐性などの準備をしておくことが大切だ。

特定の耐性があると戦いやすいおもな敵

名前	出現する階層	役立つ耐性
キュウキ	B1～B9F	毒
モルボルドゥーム	B8F	毒、混乱
トンベリナイト	B13～B20F	闇
イゾルデハンズ	B28F	弾
マハーナーガ	B30F	弾、トード

王家の知識　封印の扉のダンジョンでしか手に入らないアイテムも多い

封印の扉のダンジョンの各階層では、敵やキラキラから、さまざまなアイテムを入手できる。なかでも、ほかの場所では手に入らない貴重なものを下の表にまとめたので、ぜひ入手してみよう。なお、下記のトレジャーのうち、竜のかぎ爪と腐った骨針は、魔法精製で「限界突破」の追加効果をつけるのに利用でき、とくに竜のかぎ爪を落とすワイバーンとは、B60Fの標でのセーブデータをロードすれば、何回でも戦える。

封印の扉のダンジョンでのみ手に入るアイテム

※赤い文字は装備アイテムであることを示す

名前	詳細
▼キカトリーク塹壕跡	
（なし）	
▼グレイシャー洞窟	
ヴィジランティ	P.208
エクゼキューショナー	P.210
ブラックベルト	P.224
▼フォッシオ洞窟	
エンハンスソード	P.202
侍従長の教本	P.224
▼ドロール洞窟	
コードデュレオ	P.204
皇帝のアンクレット	P.220

名前	詳細
医学の心得	P.223
鋭い針毛	P.236
頑丈なはさみ	P.236
▼バルーバ採掘場跡	
アポカリプス	P.204
デスペナルティ	P.210
皇帝のアンクレット	P.220
鋭い針毛	P.236
▼スチリフの杜	
バルムンク	P.202
方天画戟	P.206
イージスの盾	P.212

名前	詳細
皇帝のアンクレット	P.220
神々のアンクレット	P.220
清めの塩	P.221
ローブオブロード	P.224
鮮やかな羽爪	P.236
見事な尾羽根	P.236
見事な鶏冠	P.236
麗しき毛皮	P.236
ふわふわした羽毛	P.237
竜のかぎ爪	P.237
腐った骨針	P.237

名前	詳細
▼クラストゥルム水道	
神々のアンクレット	P.220
タロットカード	P.221
麗しき毛皮	P.236
▼コースタルマークタワー	
ヒュプノクラウン	P.221
タロットカード	P.221
ソウル・オブ・サマサ	P.224
魔術の心得	P.224
麗しき毛皮	P.236
神のごとき髭	P.237

ドロール洞窟（つづき） B1～B30F

階層データ

B1F
敵 キュウキ×4
拾 綺麗な空き瓶

↓

B2F
敵 キュウキ×6
拾 ふるい銀貨

↓

B3F
敵 キュウキ×8
拾 玉虫の抜け殻

↓

B4F
敵 パワーシザー×4
拾 ラベンダーの精油、エーテル、ハイポーションのいずれか

↓ 左 / 中央 / 右

	左	中央	右
B5F	敵 キュウキ×4 拾 ハイポーション	敵 パワーシザー×2 拾 ふるい小銭	敵 キュウキ×8 拾 ポーション
B6F	敵 パワーシザー×2 拾 ラストエリクサー 1回のみ	敵 パワーシザー×2 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ	敵 キュウキ×8 拾 皇帝のアンクレット 1回のみ

↓（左より）

B7F
敵 パワーシザー×2
拾 メガポーション

↓

B8F
敵 モルボルドゥーム
拾 ハイエリクサー、エーテル、ハイポーションのいずれか

↓

B9F
敵 キュウキ×4
拾 エーテル

↓

B10F
標 ゲヌーの標
拾 モグのお守り 1回のみ

↓

B11F
敵 カタラーナ×4
拾 アンモナイトの化石

↓

B12F
敵 パワーシザー×4
拾 古代竜の歯

↓ 左 / 中央 / 右

	左	中央	右
B13F	敵 パワーシザー×3 拾 メガポーション	敵 トンベリナイト 拾 良質の石材	敵 パワーシザー×3 拾 ポーション
B14F	敵 カタラーナ×4 拾 最高級石材	敵 カタラーナ×6 拾 ハイエリクサー 1回のみ	敵 カタラーナ×4 拾（※1）

↓（中央より）

B15F
敵 カタラーナ×8
拾 綺麗な空き瓶

↓

B16F
敵 パワーシザー×4
拾 地の宝玉

↓

B17F
敵 トンベリナイト
拾 天上の宝玉

↓

B18F
敵 パワーシザー×3
拾 ハイエリクサー、エーテル、ハイポーションのいずれか

↓ 左 / 中央 / 右

	左	中央	右
B19F	敵 カタラーナ×6 拾 ハイポーション	敵 カタラーナ×6 拾 ふるい銀貨	敵 カタラーナ×4 拾 エーテル
B20F	敵 トンベリナイト 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ	敵 トンベリナイト 拾 医学の心得 1回のみ	

B20F（右より）
標 ポプレスの標
拾 コードデュレオ 1回のみ

↓ A

※1……金の砂時計、エーテル、ハイポーションのいずれか

A

B21F
- 敵 クアール
- 拾 天上の宝玉

B22F
- 敵 ドルチェ×4
- 拾 ラストエリクサー 1回のみ

B23F
- 敵 ドルチェ×6
- 拾 メガポーション

B24F
- 敵 クアール
- 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ

B25F
- 敵 ドルチェ×8
- 拾 エーテル

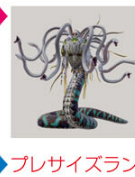
B26F
- 敵 クアール
- 拾 メガフェニックス、エーテル、エリクサーのいずれか

B27F
- 敵 クアール
- 拾 虹鉱石の欠片

B28F
- 敵 イゾルデハンズ
- 拾 神凪のピアス 1回のみ

B29F
- 敵 ドルチェ×4
- 拾 ハイエリクサー、エーテル、ハイポーションのいずれか

B30F
- 敵



マハーナーガ 詳細 P.438
レベル●78 HP●380800
弱点●片手剣、盾、雷、聖
軽減●炎

- 拾 プレサイズランス 1回のみ

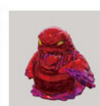
B1～B29Fのエネミーデータ



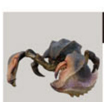
キュウキ P.354
レベル●68 HP●13200
弱点●槍、盾、冷気
軽減●炎、聖



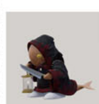
カタラーナ P.438
レベル●72 HP●16400
弱点●炎、冷気、聖
軽減●物理(無効)、雷(吸収)



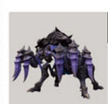
ドルチェ P.438
レベル●72 HP●16400
弱点●冷気、雷、聖
軽減●物理(無効)、炎(吸収)



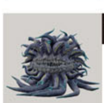
パワーシザー P.360
レベル●70 HP●74400
弱点●槍、銃、冷気
軽減●炎、聖



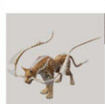
トンベリナイト P.430
レベル●75 HP●267400
弱点●片手剣、大剣、冷気、聖
軽減●雷



イゾルデハンズ P.428
レベル●72 HP●230200
弱点●盾、マシン、炎、聖
軽減●冷気



モルボルドゥーム P.384
レベル●85 HP●136800
弱点●大剣、マシン、炎
軽減●冷気、聖



クアール P.352
レベル●71 HP●106100
弱点●片手剣、短剣、炎
軽減●雷(無効)、聖



封印の扉のダンジョン⑤

バルーバ採掘場跡

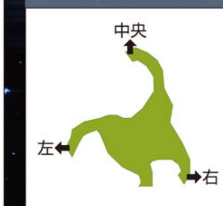
階層数	全20F	推奨レベル	78



封印の扉の場所



階層データでの分岐の表記の見かた



攻略のポイント やっかいな攻撃を受けないように注意

このダンジョンに現れるホブゴブリンは、『ゴブリンパンチ』でフェニックスの尾を盗んでくる。確実にパリィを行なうなどして、アイテムを奪われるのを阻止したい。また、B12F以降に頻繁に現れるマインドフレアに対しては、混乱状態を料理やアクセサリーで防いだうえで、敵のHPが大幅に回復する『ドレインタッチ』を受けないように倒していこう。

特定の耐性があると戦いやすいおもな敵

名前	出現する階層	役立つ耐性
ホブゴブリン	B2～B18F	弾、毒
インプ	B11～B19F	弾、毒
マインドフレア	B12～B18F	闇、混乱
サイコプレディクター	B20F	闇、石化、即死

階層データ

B1F
- 敵 キュウキ×4
- 拾 かがやく金属片

B2F
- 敵 ホブゴブリン×2
- 拾 ハイエリクサー 1回のみ

B3F
- 敵 ホブゴブリン×4
- 拾 さびた金属片

B4F
- 敵 キュウキ×4
- 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ

B5F
- 敵 キュウキ×2
- 拾 虹鉱石の結晶

B6F
- 敵 キラーワスプ×2
- 拾 ミスリルジョイント

B7F
- 敵 キュウキ×4
- 拾 ポーション

→ A

A

B8F
敵 ホブゴブリン×2
拾 ラストエリクサー 1回のみ

B9F
敵 ホブゴブリン×4
拾 ハイポーション

B10F
標 クピタリスの標
拾 アポカリプス 1回のみ

B11F
敵 インプ×4
拾 地の宝玉

B12F
敵 マインドフレア
拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ

B13F

左	中央	右
敵 インプ×2 拾 綺麗な空き瓶	敵 マインドフレア 拾 金鉱石	敵 マインドフレア 拾 銀鉱石

B14F

左	中央	右
敵 インプ×4 拾 虹鉱石の欠片	敵 マインドフレア 拾 (※1)	敵 マインドフレア 拾 (※2)

B15F
敵 ホブゴブリン×4
拾 ラストエリクサー 1回のみ

B16F
敵 マインドフレア
拾 虹鉱石の結晶

B17F

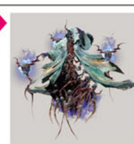
左	中央	右
敵 マインドフレア×2 拾 (※3)	敵 マインドフレア 拾 ハイポーション	敵 マインドフレア 拾 虹鉱石の粒

B18F

左	中央	右
敵 ホブゴブリン×6 拾 メガポーション	敵 マインドフレア 拾 プラチナインゴット 1回のみ	敵 マインドフレア 拾 (※4)

B19F
敵 インプ×6
拾 エーテル

B20F
敵



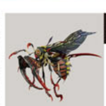
サイコプレディクター 詳細 P.440
レベル●82 HP●445500
弱点●大剣、盾、冷気、聖
軽減●雷

拾 デスペナルティ 1回のみ

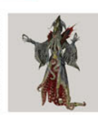
B1～B19Fのエネミーデータ



キュウキ P.354
レベル●72 HP●14800
弱点●槍、盾、冷気
軽減●炎、聖



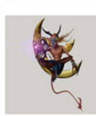
キラーワスプ P.372
レベル●76 HP●33600
弱点●槍、短剣、冷気
軽減●雷、聖



マインドフレア P.402
レベル●75 HP●112600
弱点●槍、短剣、雷、聖
軽減●冷気



ホブゴブリン P.404
レベル●74 HP●32800
弱点●大剣、マシン、炎、聖
軽減●雷



インプ P.398
レベル●78 HP●18800
弱点●短剣、銃、冷気、聖
軽減●炎

※1……皇帝のアンクレット、ハイエリクサー、ハイポーションのいずれか ※2……神凪のピアス、エーテル、ハイポーションのいずれか
※3……ハイエリクサー、エーテル、ハイポーションのいずれか ※4……プラチナバングル、エリクサー、ハイポーションのいずれか

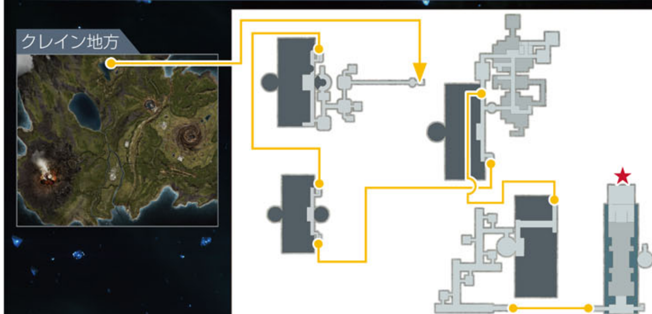
封印の扉のダンジョン❻

スチリフの杜

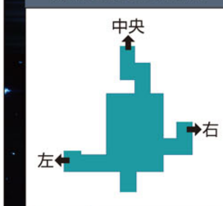


階層数 全100F　推奨レベル 86

封印の扉の場所



階層データでの分岐の表記の見かた



攻略のポイント 長い探索に備えてアイテムをたくさん持ちこむ

全100階層と、もっとも深くまで伸びているダンジョン。回復用のアイテムをできるだけ多く持って挑み、途中でアイテムが尽きてしまわないようにしよう。なお、B29Fなどには、複数のトンベリが姿を現す。こちらから攻めると『包丁』で倒されやすいので、敵の数が減るまでは、『ホーリー』かパリィによる反撃に専念するのが比較的安全だ。

特定の耐性があると戦いやすいおもな敵

名前	出現する階層	役立つ耐性
サイコプレディクター	B8～B27F、B62～B87F	闇、石化、即死
マスタートンベリ	B89～B94F	闇
ミクトランシワトル	B100F	雷

階層データ

B1F
- 敵 コントン×4
- 拾 さびた金属片

B2F
- 敵 インプ×6
- 拾 くず鉄の塊

B3F
- 敵 コントン×4
- 拾 かがやく金属片

B4F
- 敵 コントン×2
- 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ

B5F
- 敵 サイコプレディクター
- 拾 ミスリルジョイント

B6F
- 敵 インプ×6
- 拾 ハイエリクサー、エリクサー、ハイポーションのいずれか

B7F
- 敵 インプ×8
- 拾 めずらしいコイン

→ A

A

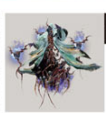
階	内容
B8F	敵 サイコプレディクター 拾 ラストエリクサー 1回のみ
B9F	敵 サイコプレディクター 拾 ポーション
B10F	標 インテルンの標 拾 ハイエリクサー 1回のみ
B11F	敵 スローニン×2 拾 さびた金属片
B12F	敵 コントン×4 拾 清めの塩 左：拾 ポーション 中央 右：拾 スリースターズ
B13F	敵 サイコプレディクター 拾 かがやく金属片
B14F	敵 サイコプレディクター 拾 グレートバングル
B15F	敵 コントン×2 拾 ふるい小銭
B16F	敵 スローニン×2 拾 めずらしいコイン
B17F	敵 コントン×3 拾 ハイポーション
B18F	敵 サイコプレディクター 拾 ラストエリクサー 1回のみ
B19F	敵 スローニン×4 拾 メガポーション
B20F	標 トンルーの標 拾 ラストエリクサー 1回のみ
B21F	敵 アロス・コン・レチェ×4 拾 くず鉄の塊
B22F	敵 スローニン×2 拾 ミスリルジョイント
B23F	敵 アロス・コン・レチェ×2 拾 ふるい銀貨
B24F	敵 アロス・コン・レチェ×4 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ

次ページへ

B1～B24Fのエネミーデータ



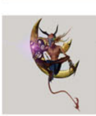
コントン P.364
レベル●79 HP●17400
弱点●大剣、短剣、冷気
軽減●炎、聖



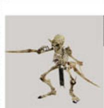
サイコプレディクター P.440
レベル●82 HP●445500
弱点●大剣、盾、冷気、聖
軽減●雷



スローニン P.400
レベル●80 HP●91400
弱点●片手剣、短剣、雷、聖
軽減●炎



インプ P.398
レベル●78 HP●18800
弱点●短剣、銃、冷気、聖
軽減●炎



スケルトン(※1) P.404
レベル●62 HP●11800
弱点●大剣、マシン、冷気、聖
軽減●雷



アロス・コン・レチェ P.440
レベル●83 HP●21500
弱点●炎、聖
軽減●冷気(吸収)、雷(吸収)、武器

※1……サイコプレディクターが呼び出した場合にのみ出現

INDEX

スチリフの杜(つづき) B25〜B63F

前ページより

階	内容
B25F	敵 サイコプレディクター 拾 エリクサー
B26F	敵 スローニン×4 拾 ハイエリクサー、エリクサー、ハイポーションのいずれか 左：拾 ふるい小銭 中央 右：拾 (※1)
B27F	敵 サイコプレディクター 拾 エーテル
B28F	敵 アロス・コン・レチェ×4 拾 めずらしいコイン
B29F	敵 トンベリ×4 拾 バルムンク 1回のみ
B30F	標 スコピュールの標 拾 ハイエリクサー 1回のみ
B31F	敵 ノーブルヒナドリス×4 拾 さびた金属片
B32F	敵 キラーワスプ×2 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ
B33F	敵 ノーブルヒナドリス×4 拾 くず鉄の塊
B34F	敵 キラーワスプ×2 拾 ラストエリクサー 1回のみ
B35F	敵 キラーワスプ×3 拾 かがやく金属片
B36F	敵 スローニン×2 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ
B37F	敵 スローニン×4 拾 ふるい小銭
B38F	敵 キラーワスプ×4 拾 ポーション
B39F	敵 ノーブルヒナドリス×8 拾 エリクサー
B40F	標 コーケーブの標 拾 ラストエリクサー 1回のみ
B41F	敵 ノーブルバジリスク 拾 さびた金属片
B42F	敵 アロス・コン・レチェ×4 拾 ラストエリクサー 1回のみ
B43F	敵 アロス・コン・レチェ×2 拾 かがやく金属片
B44F	敵 トンベリ×2 拾 ふるい銀貨
B45F	敵 ノーブルバジリスク 拾 ミスリルジョイント
B46F	敵 ノーブルバジリスク 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ
B47F	敵 トンベリ×2 拾 ハイポーション
B48F	敵 アロス・コン・レチェ×4 拾 神々のアンクレット 1回のみ
B49F	敵 トンベリ×4 拾 くず鉄の塊

→ B

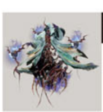
※1……皇帝のアンクレット、エリクサー、ハイポーションのいずれか

B

- **B50F** 標 テレケプファの標 / 拾 ラストエリクサー 1回のみ
- **B51F** 敵 ノーブルコカトリス / 拾 ミスリルジョイント
- **B52F** 敵 キラーワスプ×2 / 拾 ハイエリクサー、エリクサー、ハイポーションのいずれか
- **B53F** 敵 キラーワスプ×2 / 拾 ふるい紙幣
- **B54F** 敵 ノーブルコカトリス / 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ
- **B55F** 敵 トンベリ×2 / 拾 メガポーション
- **B56F** 敵 トンベリ×4 / 拾 プラチナインゴット 1回のみ
- **B57F** 敵 キラーワスプ×4 / 拾 エーテル
- **B58F** 敵 ノーブルコカトリス / 拾 プラチナバングル、エリクサー、ハイポーションのいずれか
- **B59F** 敵 ワイバーン×4 / 拾 イージスの盾 1回のみ
- **B60F** 標 エソファクスの標 / 拾 ラストエリクサー 1回のみ
- **B61F** 敵 アロス・コン・レチェ×4 / 拾 かがやく金属片
- **B62F** 敵 サイコプレディクター / 拾 ラストエリクサー 1回のみ
  - 左：拾 ポーション
  - 中央：拾 ローブオブロード 1回のみ
  - 右
- **B63F** 敵 サイコプレディクター / 拾 ミスリルジョイント

次ページへ

B25～B63Fのエネミーデータ



サイコプレディクター P.440
レベル●82 HP●※2
弱点●大剣、盾、冷気、聖
軽減●雷



スケルトン(※3) P.404
レベル●62 HP●11800
弱点●大剣、マシン、冷気、聖
軽減●雷



スローニン P.400
レベル●80 HP●91400
弱点●片手剣、短剣、雷、聖
軽減●炎



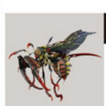
アロス・コン・レチェ P.440
レベル●83 HP●21500
弱点●炎、聖
軽減●冷気(吸収)、雷(吸収)、武器



トンベリ P.410
レベル●84 HP●335200
弱点●短剣、銃、冷気、聖
軽減●雷



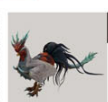
ノーブルヒナドリス P.388
レベル●81 HP●19700
弱点●短剣、銃、雷
軽減●炎、聖



キラーワスプ P.372
レベル●76 HP●33600
弱点●槍、短剣、冷気
軽減●雷、聖



ノーブルバジリスク P.386
レベル●82 HP●97600
弱点●槍、盾、炎
軽減●雷、聖



ノーブルコカトリス P.388
レベル●83 HP●135200
弱点●大剣、マシン、炎
軽減●冷気、聖



ワイバーン P.374
レベル●86 HP●301900
弱点●銃、盾、冷気
軽減●雷、聖

※2……B25FとB27Fに出現するものは「445500」、B62～63Fに出現するものは「150400」
※3……サイコプレディクターが呼び出した場合にのみ出現

INDEX

スチリフの杜（つづき） B64～B100F

前ページより

階	内容
B64F	敵 アロス・コン・レチェ×4 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ
B65F	敵 アロス・コン・レチェ×4 拾 ふるい銀貨
B66F	敵 サイコプレディクター 拾 ハイエリクサー、ラストエリクサー、エリクサーのいずれか
B67F	敵 サイコプレディクター 拾 ふるい銀貨
B68F	敵 アロス・コン・レチェ×4 拾 ハイポーション
B69F	敵 アロス・コン・レチェ×4 拾 エリクサー
B70F	標 ベンダポートの標 拾 ラストエリクサー 1回のみ
B71F	敵 ドルチェ×4 拾 めずらしいコイン
B72F	敵 マインドフレア×2 拾 天上の宝玉
B73F	敵 カタラーナ×2 拾 ふるい紙幣
B74F	敵 カタラーナ×4 拾 ラストエリクサー 1回のみ
B75F	敵 マインドフレア×2 拾 ポーション
B76F	敵 マインドフレア×2 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ
B77F	敵 ドルチェ×4 拾 メガポーション
B78F	敵 ドルチェ×4 拾 ハイポーション
B79F	敵 カタラーナ×4 拾 エリクサー
B80F	標 スパラナの標 拾 ラストエリクサー 1回のみ
B81F	敵 トンベリ 拾 メガポーション
B82F	敵 サイコプレディクター 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ
B83F	敵 サイコプレディクター 拾 メガフェニックス
B84F	敵 トンベリ×2 拾 ハイエリクサー、ラストエリクサー、エリクサーのいずれか
B85F	敵 サイコプレディクター 拾 エーテル
B86F	敵 トンベリ×2 拾 天上の宝玉
B87F	敵 サイコプレディクター 拾 メガフェニックス

C

C

B88F
敵 トンベリ×4
拾 清めの塩、ラストエリクサー、エリクサーのいずれか

B89F
敵 マスタートンベリ
拾 ミスリルインゴット 1回のみ

B90F
標 ヘプルカンプの標
拾 ラストエリクサー 1回のみ

B91F
敵 マスタートンベリ
拾 かがやく金属片

B82F
敵 マスタートンベリ
拾 ハイエリクサー、エーテル、ハイポーションのいずれか

B93F
敵 ノーブルコカトリス
拾 ミスリルジョイント

B94F
敵 マスタートンベリ
拾 センチュリオンバングル、エーテル、ハイポーションのいずれか

B95F
敵 ノーブルコカトリス
拾 めずらしいコイン

B96F
敵 グリフォン
拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ

B97F
敵 ノーブルコカトリス
拾 ふるい紙幣

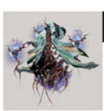
B98F
敵 グリフォン
拾 エーテル

B99F
敵 ノーブルコカトリス
拾 メガフェニックス

B100F
敵

ミクトランシワトル
詳細 P.390
レベル●90 HP●457900
弱点●槍、短剣、冷気
軽減●雷(無効)
拾 方天画戟 1回のみ

B64～B99Fのエネミーデータ


サイコプレディクター P.440
レベル●82 HP●150400
弱点●大剣、盾、冷気、聖
軽減●雷


スケルトン(※1) P.404
レベル●62 HP●11800
弱点●大剣、マシン、冷気、聖
軽減●雷


アロス・コン・レチェ P.440
レベル●83 HP●21500
弱点●炎、聖
軽減●冷気(吸収)、雷(吸収)、武器


ドルチェ P.438
レベル●72 HP●16400
弱点●冷気、雷、聖
軽減●物理(無効)、炎(吸収)

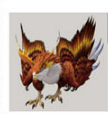

マインドフレア P.402
レベル●75 HP●112600
弱点●槍、短剣、雷、聖
軽減●冷気


カタラーナ P.438
レベル●72 HP●16400
弱点●炎、冷気、聖
軽減●物理(無効)、雷(吸収)


トンベリ P.410
レベル●84 HP●335200
弱点●短剣、銃、冷気、聖
軽減●雷


マスタートンベリ P.420
レベル●88 HP●512500
弱点●片手剣、大剣、冷気、聖
軽減●雷


ノーブルコカトリス P.388
レベル●83 HP●135200
弱点●大剣、マシン、炎
軽減●冷気、聖


グリフォン P.356
レベル●84 HP●262200
弱点●槍、短剣、炎
軽減●冷気、聖

※1……サイコプレディクターが呼び出した場合にのみ出現

封印の扉のダンジョン⑦

クラストゥルム水道



階層数	全30F	推奨レベル	92

封印の扉の場所



階層データでの分岐の表記の見かた



攻略のポイント 最大HPを減らさないことを第一に

封印の扉のダンジョンにしては珍しく、野獣しか出現しない。ピンチ状態にならなければ、敵の攻撃を受けても最大HPは減らないので（マノクゾムの攻撃をのぞく）、受けたダメージを早めに回復し、最大HPを高く保ちたい。B22F以降に現れるモルボルドゥームなどに備えて、B20Fでのキャンプ時に、ステータス異常を防ぐ料理を食べるのも手。

特定の耐性があると戦いやすいおもな敵

名前	出現する階層	役立つ耐性
ウトガルズオルム	B4、B6F	冷気、毒
モルボルドゥーム	B22、B28F	毒、混乱
マノクゾム	B30F	弾、石化

階層データ

B1F
敵 コーラルデビル×2
拾 くず鉄の塊

B2F
敵 キラーワスプ×4
拾 エーテル

B3F

左	中央	右
敵 コーラルデビル×2 拾 ポーション	敵 コーラルデビル×2 拾 ふるい紙幣	敵 コーラルデビル×2 拾 かがやく金属片

B4F

左	中央	右
敵 コーラルデビル×2 拾（※1）	敵 コーラルデビル×2 拾（※2）	敵 ウトガルズオルム 拾 ハイエリクサー 1回のみ

→ A



※1……神々のアンクレット、エリクサー、ハイポーションのいずれか　※2……ハイエリクサー、エリクサー、ハイポーションのいずれか

A

B5F
敵 コーラルデビル×3
拾 ふるい銀貨

B6F
敵 ウトガルズオルム
拾 メガポーション

B7F
敵 コーラルデビル×2
拾 エリクサー

B8F
敵 キラーワスプ×4
拾 ラストエリクサー 1回のみ

B9F
- 左: 敵 コーラルデビル×2 / 拾 フェニックスの尾
- 中央: 敵 コーラルデビル×2 / 拾 ハイポーション
- 右: 敵 コーラルデビル×2 / 拾 さびた金属片

B10F
- 中央: 敵 コーラルデビル×2 / 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ
- 右: 敵 コーラルデビル×2 / 拾 ミスリルジョイント
- 標 スカプラリの標 / 拾 神秘のサークレット 1回のみ

B11F
敵 シーデビル×2
拾 ミスリルジョイント

B12F
敵 シーデビル×2
拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ

B13F
- 左: 敵 シーデビル / 拾 ポーション
- 中央: 敵 シーデビル×3 / 拾 ふるい小銭
- 右: 敵 シーデビル / 拾 くず鉄の塊

B14F
- 左: 敵 シーデビル / 拾 (※2)
- 中央: 敵 ガイアトード / 拾 ハイポーション
- 右: 敵 シーデビル / 拾 (※3)

B15F
敵 シーデビル×2
拾 メガポーション

B16F
敵 シーデビル×2
拾 ラストエリクサー 1回のみ

B17F
- 左: 敵 シーデビル / 拾 ふるい銀貨
- 中央: 敵 シーデビル×2 / 拾 エーテル
- 右: 敵 シーデビル / 拾 かがやく金属片

B18F
- 左: 敵 シーデビル / 拾 エリクサー
- 中央: 敵 ファラリス / 拾 ふるい紙幣
- 右: 敵 シーデビル / 拾 タロットカード 1回のみ

次ページへ

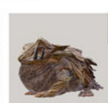
B1～B18Fのエネミーデータ



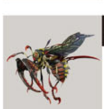
コーラルデビル P.390
レベル●61 HP●26500
弱点●片手剣、銃、冷気
軽減●炎、聖



ウトガルズオルム P.390
レベル●78 HP●268200
弱点●大剣、盾、冷気
軽減●炎、聖



ガイアトード P.392
レベル●91 HP●134000
弱点●槍、マシン、冷気
軽減●雷、聖



キラーワスプ P.372
レベル●76 HP●33600
弱点●槍、短剣、冷気
軽減●雷、聖



シーデビル P.366
レベル●86 HP●48600
弱点●片手剣、銃、冷気
軽減●炎、聖



ファラリス P.386
レベル●85 HP●316800
弱点●大剣、盾、炎
軽減●冷気、聖

※3……タロットカード、エリクサー、ハイポーションのいずれか

クラストゥルム水道(つづき) B19～B30F

前ページより

B19F
- 敵 シーデビル×2
- 拾 めずらしいコイン

B20F
- 標 ドルスムの標
- 拾 マイティガード 1回のみ

B21F
- 敵 コントン×2
- 拾 めずらしいコイン

B22F
- 敵 モルボルドゥーム
- 拾 ブルーダイヤの腕輪 1回のみ

B23F
- 敵 コントン×3
- 拾 ふるい紙幣

B24F
- 敵 ガイアトード×2
- 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ

B25F
- 敵 コントン×4
- 拾 メガポーション

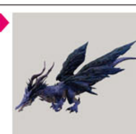
B26F
- 敵 ガイアトード×2
- 拾 グレートバングル、ラストエリクサー、エリクサーのいずれか

B27F
- 敵 コントン×3
- 拾 ハイエリクサー

B28F
- 敵 モルボルドゥーム
- 拾 ラストエリクサー 1回のみ

B29F
- 敵 コントン×4
- 拾 ハイエリクサー、エーテル、ハイポーションのいずれか

B30F
- 敵



マノクゾム 詳細 P.392
レベル●94 HP●483700
弱点●槍、雷
軽減●大剣、冷気

- 拾 ギガースバングル 1回のみ

B19～B29Fのエネミーデータ



シーデビル P.366
レベル●86 HP●48600
弱点●片手剣、銃、冷気
軽減●炎、聖



モルボルドゥーム P.384
レベル●85 HP●136800
弱点●大剣、マシン、炎
軽減●冷気、聖



ガイアトード P.392
レベル●91 HP●134000
弱点●槍、マシン、冷気
軽減●雷、聖



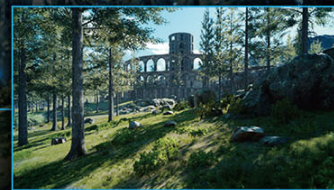
コントン P.364
レベル●79 HP●17400
弱点●大剣、短剣、冷気
軽減●炎、聖



封印の扉のダンジョン❽

コースタルマークタワー

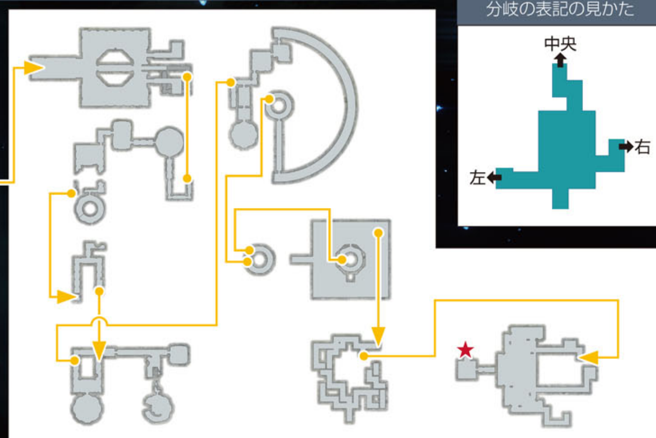
階層数	全60F	推奨レベル	99



封印の扉の場所

ダスカ地方





攻略のポイント アイテムに頼れないぶん魔法などをフル活用

このダンジョン内にかぎり、R2ボタンを押してもアイテムメニューを開けない。アイテムが使えないと、おもに右記の点で不利になるので、右下にまとめた対策を実行して切り抜けよう。なお、出現する敵の半数以上には、炎、冷気、雷のいずれか(または複数)の属性の攻撃が効かない。そのため、各属性の『○○＆ケアル』を作り、相手によって使いわけるのが理想的だ。ただし、エレメントを使いすぎて、魔法を精製できなくならないように注意。

特定の耐性があると戦いやすいおもな敵

名前	出現する階層	役立つ耐性
ホブゴブリン	B2～B29F	弾、毒
マインドフレア	B3～B19F	闇、混乱
モルボル	B22、B24F	毒、混乱
ヨルムンガンド	B28F	炎
ブレインソウカー	B31～B39F	闇、混乱
鉄巨人	B32、B34F	弾
ウットゥ	B42～B59F	雷
エルダークアール	B43、B48F	雷、即死
トウビョウ	B56、B58F	弾、石化、トード
ビルレスト	B60F	炎

アイテムが使えないことによるおもなデメリット

- ノクティスが戦闘不能状態になった場合は、フェニックスの尾が使えないため、ほぼ確実にゲームオーバーになる(封印の扉のダンジョンでは、難易度が「イージー」でも『ルビーの光』が発動しない／→P.110)
- ノクティスがピンチ状態になった場合は、仲間に助けてもらうか、30秒過ぎるまで耐える必要がある
- ステータス異常を自力で解除できない

アイテムが使えないことへの対策

- 『○○＆ケアル』の魔法を使って、残りHPおよび最大HPの回復を行なう(精製にはポーションやハイポーションなどが必要。詳細なデータはP.169～171を参照)。魔法はノクティス以外も使用可能
- 最大HP、体力、精神を上げて、ピンチ状態になりにくくする
- 仲間のピンチ状態を早めに解除することで、敵を短い時間で倒せるようにするのと同時に、ノクティスがピンチ状態になったときに助けてもらえるようにする
- 「耐性」の料理効果を得たり、戦う相手に応じてこまめにアクセサリーを変更したりして、ステータス異常の発生を防ぐ

コースタルマークタワー(つづき) B1～B34F

階層データ

- **B1F** 敵 コントン×4 / 拾 さびた金属片
- **B2F** 敵 ホブゴブリン×2 / 拾 ふるい銀貨
- **B3F** 敵 マインドフレア×2 / 拾 ミスリルジョイント
- **B4F** 敵 ホブゴブリン×3 / 拾 ラストエリクサー 1回のみ
- **B5F** 敵 ホブゴブリン×4 / 拾 ふるい小銭
- **B6F** 敵 マインドフレア×2 / 拾 かがやく金属片
- **B7F** 敵 コントン×4 / 拾 天上の宝玉
- **B8F** 敵 マインドフレア×3 / 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ
- **B9F** 敵 ホブゴブリン×4 / 拾 ハイポーション
- **B10F** 標 ドルベリーの標 / 拾 ラストエリクサー 1回のみ
- **B11F** 敵 ゴブリン×4 / 拾 ポーション
- **B12F** 敵 マインドフレア×2 / 拾 ラストエリクサー 1回のみ
  - 左: 拾 さびた金属片
  - 中央
  - 右: 拾 魔導コア 1回のみ
- **B13F** 敵 マインドフレア×2 / 拾 ハイポーション
- **B14F** 敵 ホブゴブリン×4 / 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ
- **B15F** 敵 ゴブリン×5 / 拾 ふるい小銭
- **B16F** 敵 ゴブリン×5 / 拾 エリクサー
- **B17F** 敵 ホブゴブリン×4 / 拾 メガポーション
- **B18F** 敵 ホブゴブリン×3 / 拾 オニオンバングル 1回のみ
- **B19F** 敵 マインドフレア×2 / 拾 エーテル
- **B20F** 標 ケルウィックの標 / 拾 ラストエリクサー 1回のみ

→ A

A

B21F
敵 ホブゴブリン×4
拾 ポーション

B22F
敵 モルボル
拾 ブルーダイヤの腕輪、エリクサー、ハイエリクサーのいずれか

B23F
敵 ホブゴブリン×4
拾 ミスリルジョイント

B24F
敵 モルボル×2
拾 黒のチョーカー、エリクサー、ハイエリクサーのいずれか

B25F
敵 ホブゴブリン×2
拾 ふるい銀貨

B26F
敵 ホブゴブリン×6
拾 ギガースバングル、エリクサー、ハイエリクサーのいずれか

左：拾 ハイポーション
中央：拾 ヒュプノクラウン 1回のみ
右

B27F
敵 ホブゴブリン×3
拾 天上の宝玉

B28F
敵 ヨルムンガンド
拾 ソウル・オブ・サマサ 1回のみ

B29F
敵 ホブゴブリン×2
拾 ハイエリクサー

B30F
標 エークルの標
拾 ラストエリクサー 1回のみ

B31F
敵 ブレインソウカー×2
拾 かがやく金属片

B32F
敵 鉄巨人×2
拾 ミスリルジョイント

B33F
敵 ブレインソウカー×2
拾 ふるい紙幣

B34F
敵 鉄巨人×4
拾 ラストエリクサー 1回のみ

次ページへ

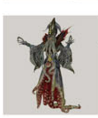
B1～B34Fのエネミーデータ



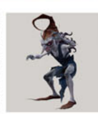
コントン P.364
レベル●79 HP●17400
弱点●大剣、短剣、冷気
軽減●炎、聖



ホブゴブリン P.404
レベル●※1 HP●※2
弱点●大剣、マシン、炎、聖
軽減●雷



マインドフレア P.402
レベル●86 HP●148800
弱点●槍、短剣、聖
軽減●冷気(無効)、雷(吸収)



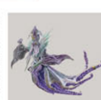
ゴブリン P.394
レベル●84 HP●20300
弱点●槍、短剣、炎、聖
軽減●冷気



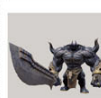
モルボル P.380
レベル●76 HP●108700
弱点●大剣、マシン、炎
軽減●冷気、聖



ヨルムンガンド P.382
レベル●95 HP●603600
弱点●大剣、雷
軽減●炎(無効)、槍、冷気



ブレインソウカー P.440
レベル●95 HP●185000
弱点●槍、短剣、雷、聖
軽減●冷気



鉄巨人 P.398
レベル●90 HP●150100
弱点●大剣、盾、聖
軽減●炎(吸収)、雷(無効)

※1……B2～B9Fに出現するものは「74」、B14～B29Fに出現するものは「88」
※2……B2～B9Fに出現するものは「32800」、B14～B29Fに出現するものは「46600」

コースタルマークタワー(つづき) B35～B60F

前ページより

B35F
敵 ゴブリン×4
拾 メガフェニックス

B36F
敵 ブレインソウカー×4
拾 天上の宝玉
左
中央 拾 メガポーション
右 拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ

B37F
敵 ゴブリン×6
拾 ハイポーション

B38F
敵 ゴブリン×8
拾 魔術の心得 1回のみ

B39F
敵 ブレインソウカー×2
拾 めずらしいコイン

B40F
標 イングエンの標
拾 プラチナインゴット 1回のみ

B41F
敵 ゴブリン×5
拾 かがやく金属片

B42F
敵 ウットゥ×2
拾 ミスリルジョイント
左 拾 エーテル
中央
右 拾 ラストエリクサー 1回のみ

B43F
敵 エルダークアール
拾 ふるい銀貨

B44F
敵 ウットゥ×2
拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ

B45F
敵 ウットゥ×2
拾 めずらしいコイン

B46F
敵 ゴブリン×8
拾 メガポーション

B47F
敵 ゴブリン×6
拾 ハイエリクサー

B48F
敵 エルダークアール×2
拾 スリースターズ、神秘のサークレット、ハイエリクサーのいずれか

B49F
敵 ゴブリン×4
拾 エーテル

B50F
標 エンケファルンの標
拾 ミスリルインゴット 1回のみ

B51F
敵 ウットゥ×2
拾 ふるい銀貨

B52F
敵 ゴブリン×4
拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ

B53F
敵 ゴブリン×4
拾 ふるい紙幣

B54F
敵 ウットゥ×2
拾 タロットカード、ラストエリクサー、ハイエリクサーのいずれか

B

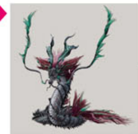
B55F
敵 ゴブリン×2
拾 天上の宝玉

B56F
敵 トウビョウ×2
拾 神凪就任記念硬貨 1回のみ

B57F
敵 ゴブリン×4
拾 メガフェニックス

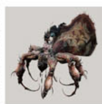
B58F
敵 トウビョウ×2
拾 エリクサー

B59F
敵 ウットゥ×2
拾 メガフェニックス、エリクサー、ハイエリクサーのいずれか

B60F
敵

ビルレスト
詳細 P.394
レベル●99 HP●649700
弱点●片手剣、短剣、冷気
軽減●炎(無効)
拾 ダークマターの腕輪 1回のみ

B35～B59Fのエネミーデータ


ブレインソウカー P.440
レベル●95 HP●185000
弱点●槍、短剣、雷、聖
軽減●冷気


ウットゥ P.416
レベル●97 HP●122200
弱点●大剣、マシン、聖
軽減●炎(吸収)、冷気(無効)、雷(吸収)


トウビョウ P.442
レベル●95 HP●196400
弱点●大剣、短剣、聖
軽減●炎(無効)、冷気(吸収)


ゴブリン P.394
レベル●84 HP●20300
弱点●槍、短剣、炎、聖
軽減●冷気


エルダークアール P.388
レベル●93 HP●177600
弱点●片手剣、短剣
軽減●(※1)

※1……火(無効)、冷気(無効)、雷(無効)、聖

王家の知識 特定の階層でのバトルに勝つには？

コースタルマークタワーにある封印の扉のダンジョンは、アイテムが使えないぶん、慎重に進んでいく必要がある。とくに注意すべき階層についてのアドバイスを掲載するので、参考にしてほしい。

B8F マインドフレア×3

部屋がせまいため、敵の数が多いうちは、攻撃を仕掛けると別の敵から攻撃を受けやすい。敵が残り1体になるまでは、ガードモードを維持して、パリィとコマンドでダメージを与えていくのが無難。

B28、B60F ヨルムンガンド／ビルレスト

部屋に入る前に、全員に耐熱防護服を装備させておこう(バトルが開始してしまうと、衣装の変更はできない)。そうすれば、炎による攻撃のダメージをすべて無効にできるので、倒すのが非常にラクになる。

B32、B34F 鉄巨人×2／×4

レベルが高く、しかも炎属性と雷属性の攻撃が効かない鉄巨人が複数出現する。弾耐性を100%にしつつ体力を上げて、受けるダメージをなるべく減らし、冷気属性の魔法でダメージを与えていこう。ぜひ使いたい魔法は『フリーズ』で、竜のかぎ爪(封印の扉のダンジョン(スチリフの杜)に出現するワイバーンが落とす)などを利用すれば精製できる。魔法を使う瞬間は、B26Fで入手したヒュプノクラウンをはじめとした装備アイテムで、魔力をなるべく上げるといい。

B36F ブレインソウカー×4

B8Fほどではないが、敵が密集しているため、いつでもパリィができるように気をくばろう。『エレクトン』を精製可能なら、最初に使うのがオススメ。

B43、B48F エルダークアール×1／×2

『すわりヒゲ攻撃』の即死効果は、「耐性」の料理効果では防げない。ノクティスには、セーフティビットかリボンを装備させておくこと。

B56、B58F トウビョウ×2

『自爆』はダメージが大きく、ノクティスが戦闘不能状態になる危険性がある。『自爆』は闇属性なので、敵のHPが減ったら、闇耐性を上げるようにしたい。

開発スタッフQ&A 5

サウンドBGMチーム



►ミュージックコンポーザー
河盛慶次
おもな担当 カットシーンの音楽などのミュージックエディットやディレクション



►レベルデザイナー兼BGMプランナー
小山内 貫
おもな担当 ゲーム内で使用する音楽の発注とディレクション、BGMを再生する仕様の制作



►サウンドデザイナー
佐藤正幸
おもな担当 効果音全般のディレクションや作成、効果音を実装するための仕様の策定

——とくに力を入れたところを教えてください。

河盛　トレーラーのBGMです。短い時間ですべてを伝え切らなければいけないので、使用する下村さん(下村陽子氏)の楽曲、映像の内容、発表されるシチュエーションに合わせて、録音場所や奏者の人数などを毎回こまかく調整して対応していました。

佐藤　リアリティを追求するためにとにかく効果音をたくさん用意し、音が鳴りそうなものにはすべて効果音をつけることを心がけました。作業が進むとジャンジャン音が鳴りまくってカオスな状況になり、最後の最後まで音の取捨選択や音量調整に苦労しましたね。

——今回新しく導入した技術はありますか?

小山内　音楽をプレイの状況にマッチさせるために、曲の展開を動的に変える「MAGI」という仕組みを使いました。これにより、そのときに鳴っている曲から別の曲へいきなり切りかわるのではなく、より自然なつながりかたで遷移できるようになっています。メロディーがハッキリしない曲同士での遷移はほかのゲームでもありますが、本作のようなメロディーがハッキリした曲で行なうのは難しく、挑戦的な試みでした。

——今回の作品でもっとも聴いてほしいところは?

河盛　本作では、下村さんをメインに複数の作曲家や編曲家に参加してもらい、BGMに深みとバリエーションを出しています。それぞれの個性が楽曲に反映されているので、サウンドトラックも聴いていただき、作曲家や編曲家のことも含めて曲を楽しんでください。

小山内　2015年に公開されたトレーラーの『Dawn』やタイタン戦の『APOCALYPSIS NOCTIS』は、ディレクターの田畑からの希望により、下村さんが作った曲にハリウッド的な手法で音の厚みをつけています。もとからすばらしい曲が重厚なゲームサウンドになっているので、ぜひ聴いていただきたいですね。

佐藤　すべて……と答えたいところですが、それでは何なのでひとつだけ。召喚獣を呼び出したときのサウンドは、音量を目いっぱい上げて聴いてほしいです。5.1chのスピーカーをお持ちなら、さらに迫力のサウンドが堪能できるかと。マジで床が揺れますよ(笑)。

——開発中のおもしろいエピソードを教えてください。

河盛　アメリカでオーケストラの録音を非常にタイトなスケジュールで行なっていたとき、「大雪が降るので午後からのレコーディングが中止になるかも」と聞かされました。少し大げさに言っているのだろうと思っていたところ、日本でもニュースになるくらいの大雪が降って本当に中止になりましたが、3日後に録音ができてスケジュールにはなんとか間に合いました。

佐藤　オルティシエの『トトモストロ』で使う「グリダ」の音は、サッカーワールドカップ南アフリカ大会でよく耳にした「ブブゼラの音」と発注書に書かれていたので、通販で買って「ブオオォオーー」と吹いたものを録音しました。



サウンドBGMチームだけが知っている本作の秘密

- 体験版『プラチナデモ ファイナルファンタジーXV』や『エピソード ダスカ』でも使用していた曲のうち、いくつかの曲は、本編だと一部の楽器が打ちこみから生演奏に変更されています。**【河盛】**
- レガリアをカスタマイズするときの曲は、じつはシドニーのテーマとして作られたものです。開発初期に、シドニーにどういう曲が合うかを下村さんと一緒に考え、試行錯誤したすえに曲ができたのですが、カスタマイズ画面に合っていたのでそのまま使用することになりました。**【小山内】**
- 『FFXV』の世界にはさまざまな生態系があり、それを音で表現するために、いろいろな生き物の鳴き声を集めました。「トウテツはハイエナ、ガルラはセイウチ、チョコボはクジャク」など、野獣やチョコボにはそれぞれ鳴き声のモデルとなる動物が設定されているんです。**【佐藤】**



SECTION 6

エネミー

FINAL FANTASY XV ULTIMANIA
— BATTLE + MAP SIDE —



ENEMY

エネミー解説 1

エネミーの分類

ノクティスたちは、世界を旅する過程でさまざまな敵（エネミー）と戦うことになる。敵の種類はじつに多彩だが、分類ごとにいくつかの共通点があるので、バトルに備えて知っておこう。

出現する敵は大きく3種類にわけられる

各地のフィールドおよびダンジョンで出会う敵や、討伐依頼を受けたときに現れる敵は、そのほとんどが「野獣」「シガイ」「帝国軍」のいずれかに分類できる。同じ分類に属する種族同士は、以下に記したような共通の特徴を持つのだ。また、シガイはほかの分類に属する種族と敵対しており、お互いに攻撃し合う。

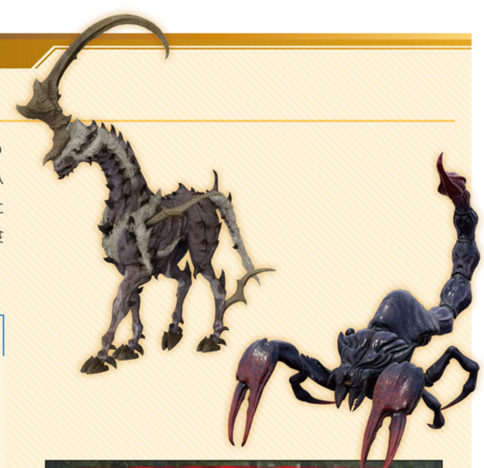


⬅フィールドには、すべての分類の敵が姿を現す。ちなみに、どの分類の敵と遭遇したかで、バトル中のBGMが変わる場面もある。

自然のなかに暮らす動物たち

»野獣

フィールドに生息している獣。昆虫や甲殻類のような生物も、この分類に含まれる。アナクは草原、サハギンは水辺といったように、種族ごとの生息に適した場所に姿を現す。さらに、野獣には草食のものと肉食のものがおり、お互いに敵対し合っている。



野獣のおもな特徴

- 基本的には朝から夕方にかけて現れ、夜は出現する種族と出現しない種族がいる（※1）
- 道路上には出現しない（道路を通過していくことはある）
- 現れる種族は周辺の環境ごとに異なり、一部の場所では天候によっても変わる



⬅アナクやガルラは草食の野獣で、草を食べている姿がたまに見られる。



⬆ギガントードは、川や湖の周辺地域に生息するが、現れるのは雨天のあいだのみ。

※1……夜に出現しない種族であっても、出現中に夜になった場合はその場に残る

闇にひそむ怪物

»シガイ



夜のフィールドや、ダンジョンのようなつねに暗い場所に現れる化け物。攻撃で相手の最大HPを減らしたり、日の光を浴びるとダメージを受けたりといった性質を持つ。ちなみに、シガイはHPゲージが紫色をしている(ほかの敵はすべて黄色)。

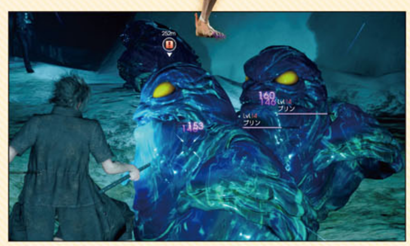
シガイのおもな特徴

- フィールドでは夜間にのみ現れ、ダンジョンや一部のトンネルのなかでは一日中出現する
- 各種のアクションで、ノクティスたちの最大HPを減らす(※2)
- 特定の方法でしか部位を破壊されない(→P.336)
- 聖属性を弱点とする
- フィールドでは、朝になると消える(バトル中は消えないが、日光で約3秒ごとに600前後のダメージを受ける)





⬅シガイは野獣とちがって、フィールドの道路の上にも出現する。



⬆ダンジョンはシガイの巣窟となっている。現れる種族は、ダンジョンごとにちがう。

※2……最大HPを減らす量は「与えたダメージの20%」である場合が多い

帝国の魔導技術の結晶

»帝国軍



ニフルハイム帝国が有する軍隊。戦力の大半は、魔導兵や魔導アーマーといった、魔導技術で製作された兵器だ。フィールドやダンジョンをうろついてはおらず、基地や道路に配備されたり、ノクティスを狙って揚陸艇から降りてきたりする。

帝国軍のおもな特徴

- CHAPTER 02以降、昼夜を問わず、揚陸艇に運ばれてくる形でフィールドに出現する
- 特定の場所に配備された個体は、全滅するか一定の条件を満たしたあとは、二度と現れない



⬅フィールドに飛来してきた揚陸艇は、直後に帝国軍の敵を降ろす。





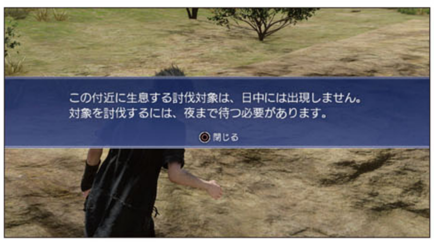
ENEMY
エネミー解説 2

出現と再出現

敵はフィールドやダンジョンのさまざまな場所に現れ、たとえ倒されても同じ地点に再出現する。ただし、敵によっては現れる時間帯などがかぎられており、いつでもその地点に姿を現すわけではない。

敵の現れかたにはいくつかのバリエーションがある

ほとんどの敵は現れる地点が決まっており、右の表内のいずれかの状況になると、その地点に姿を現す。どの敵が何体現れるかは、出現地点ごとの候補のなかからランダムで決まり、候補が1種類なら組み合わせは毎回同じだ。なお、フィールドでは、多くの敵の出現時間帯が下の図のようにかぎられている。特定の敵を探すなら、時刻にも気をつけよう。



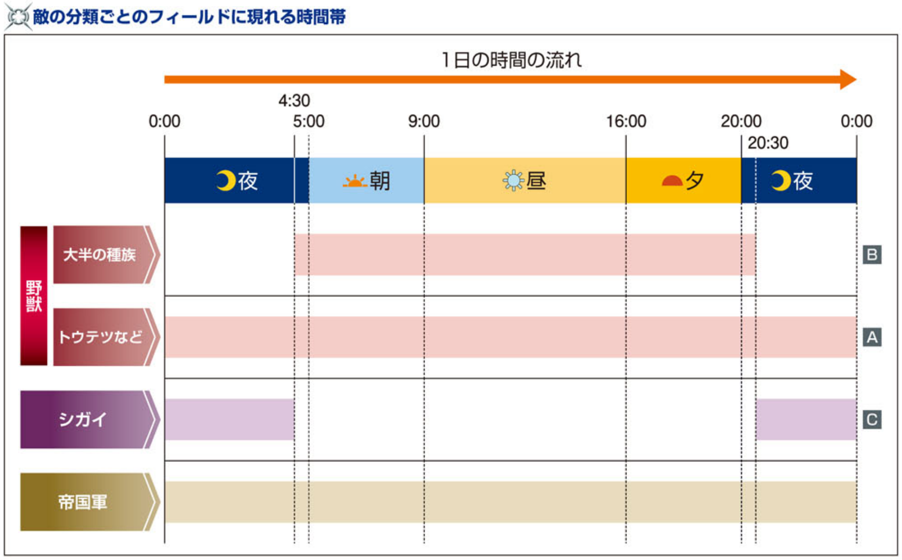
⬆討伐依頼の対象のなかにも、現れる時間帯がかぎられている敵がいる。たとえば、夜間にのみ現れる敵は、昼に出現地点を訪れても遭遇できない。

敵が出現する状況

状況	解説
出現地点から100～400m程度の距離までノクティスが近づいたとき	画面に表示される範囲よりも遠い距離で出現する この状況で現れる敵の例 大半の野獣
出現地点付近をノクティスが通りかかったとき	ノクティスたちの前方や周囲に、いきなり姿を現す この条件で現れる敵の例 特定の野獣、シガイ
揚陸艇が飛来する地点付近をノクティスが通りかかったとき	飛来した揚陸艇から飛び降りてくる この条件で現れる敵の例 帝国軍

※野獣は、出現地点の近くで別の敵とバトルをしているあいだは現れないことがある(その場合は、バトル終了直後に出現する)

敵の分類ごとのフィールドに現れる時間帯



※討伐依頼の対象は、出現条件が「いつでも」ならAの時間帯に、「日中」ならBの時間帯に、「夜間」ならCの時間帯に出現する
※上記の時間帯は、CHAPTER 01～05と過去の世界でのもの。CHAPTER 06以降は、メインクエストの進み具合に応じて昼の時間帯が短くなっていき、そのぶん夜の時間帯が長くなる

バトル中に新たな敵が追加出現することも

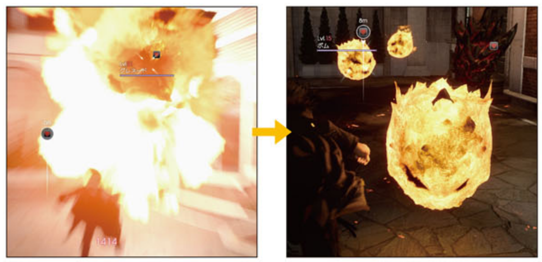
バトルによっては、敵と戦っている最中に追加の敵が現れる。追加出現する状況は下の表のとおりで、どんな敵が姿を現すかは場所ごとにちがう。また、バトル中に別の出現地点から敵が現れるケースもある。その場合、「現在戦っている敵のバトルエリアと、別の出現地点から現れた敵のバトルエリアが重なる位置」にノクティスがいるあいだは、双方の敵が襲ってくるのだ。



⬅夜のフィールドでは、ほとんどの場所でバトル中にシガイが追加出現してしまう。

敵が追加出現する状況

状況	解説
バトル中にある程度の時間が経過したとき	新たな敵が、どこからともなく姿を現す(敵の数が多すぎる場合は、数が減ったあとに出現)。出現する敵の候補は、時間帯に応じて変わる
敵が特定のアクションを行なったとき	敵の行動によって、別の敵が現れる(アルケニーが腹部からタランチュラを産み出すなど)



⬆グレネード、テルミット、シュラプネルは、自爆したときに、それぞれボム、アイスボム、サンダーボムを3体出現させる。

倒した敵は宿泊後などにふたたび出現する

バトルで全滅した敵の大半は、右記の条件を満たすと再出現するようになる。基本的には、日をまたいで探索をつづけたり宿泊したりするまでは再出現しないのだ。ただし、夜のフィールドに現れるシガイは倒したあと2時間前後で再出現してしまう。なお、討伐依頼の対象は特別で、依頼を受けるたびに、条件に関係なく再出現する。

全滅した敵が再出現するようになる条件

以下のいずれかを満たす
- 世界の時刻が0：00になる
- ノクティスたちが宿泊する
- セーブしたデータをロードする
- CHAPTERが切りかわる



王家の知識　ノクティスが遠くへ離れると敵はいったん消える

ほとんどの敵は、出現後にノクティスが数100m離れると消える(どこまで離れると消えるかは、出現場所や種族に応じて変わる)。消えた敵が再出現する条件は、一緒に現れた敵が1体でも倒されているかどうかによって下の表のように変わるのだ。

消えた敵が再出現する条件

一緒に現れた敵が1体でも倒されていたか	消えたあとに再出現する条件
倒されていた	全滅した場合と同じ(ノクティスたちが宿泊したりしないと再出現しない)
倒されていない	条件なし(すぐに再出現するようになる)

※場所によっては、全滅していなければ、何体倒されていても条件なしで再出現する



⬅消える直前の状態は引き継がれず、破壊された部位などはもとどおりになる。



ENEMY
エネミー解説 3

感知

敵はノクティスを感知すると、そばにいるほかの敵とともに襲いかかる。感知範囲や襲いかかるまでの流れには法則があり、その法則をうまく利用すれば、有利な状況でバトルをはじめることも可能だ。

敵はバトルエリアに入ったノクティスを感知する

敵がノクティスを感知する方法には、右記のⒶとⒷのふたつがある。どちらの方法で感知するかは種族ごとに異なるが、バトルエリアにノクティスが入りこまないと気づかない点は共通。そのため、バトルエリアの外から攻撃すれば、感知させないままダメージを与えていけるのだ。なお、Ⓑの方法で感知する種族でも、感知後にノクティスがバトルエリアの外に出ると、以降はⒶの方法で感知するようになる。



⬆ノクティスがバトルエリアの外にいるあいだは、距離が近くてもバトルに突入しない。

敵がノクティスを感知する方法

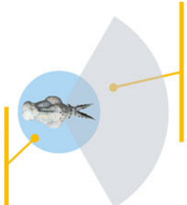
Ⓐバトルエリアにノクティスが足を踏み入れた瞬間に感知

お互いの位置関係や向きに関係なく、ノクティスがバトルエリアに進入した時点で感知する。

Ⓑバトルエリア内のノクティスを視覚などで感知

バトルエリアに入ってきたノクティスを、視覚や気配で見つけると感知する。視覚や気配で感知する範囲は、基本的には下の図のとおり。

感知する範囲

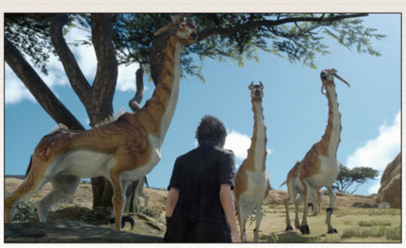


視覚
目で見つける範囲。前方120度、半径10mか40mの扇状である場合が多い

気配
視界外から近づかれても気づく範囲。通常は周囲1～3m

王家の知識 一部の野獣は感知しても襲ってこない

右記の敵は、ノクティスを感知しても警戒する様子を見せるか無視するだけで、どれだけ近づいてもバトルにならない。ただし、こちらから攻撃するなどした場合は、倒すかノクティスが遠くへ離れるまでのあいだ、ほかの敵と同じく襲ってくるようになる。



⬆アナクに近寄ると、ノクティスのほうを向いて距離をとるが、襲ってはこない。

ノクティスを襲ってこない野獣

- メズマライズ
- アナク
- ガルラ
- クイーンガルラ
- ヒナドリス

※同名であっても、討伐依頼の対象などは襲ってくる

上記の野獣が襲ってくるケース

- バトルエリア内にいるノクティスから攻撃されてHPが減った
- 一緒に現れた別の敵が、ノクティスを感知して襲いかかった
- バトル中に追加出現した

感知後に赤いオビが伸び切るとノクティスたちに襲いかかる

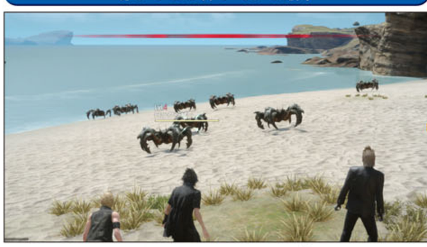
ノクティスを感知した敵は、最初に警戒態勢をとる。その後、画面上側に表示される赤いオビが左右に伸び切った時点で、攻撃をはじめるのだ。オビが伸びるペースは「遅い(24秒前後で伸び切る)」と「非常に速い(0.5秒前後で伸び切る)」の2種類あり、どちらになるかは敵ごとに異なるが、傾向として、野獣は遅く、シガイと帝国軍は非常に速い。また、右上の状況ではオビの伸びるペースが上がるので、実際の時間はもっと短くなるほか、ノクティスの攻撃で敵のHPが減ったときは、その瞬間にオビが伸び切る。

オビが伸びるペースが上がる状況

- 敵とノクティスとの距離が近くなっているとき(近いほど、ペースが大きく上がる)
- 敵が視覚や気配で感知する範囲(左ページを参照)にノクティスが入っているとき

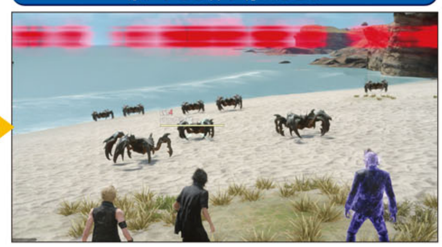


赤いオビが伸びている最中



⬆バトルエリア内にいる敵が警戒態勢をとり、そのうちの何体かがノクティスのほうを向いて、身構えたりゆっくり近寄ったりする。

赤いオビが伸び切ったとき



⬆赤いオビが上下に広がって消滅し、それと同時に、警戒態勢をとっていた敵が戦闘態勢に入ってノクティスたちを襲いはじめる。

ノクティスがバトルエリアの外に出たらHPが回復する

バトル中にノクティスがバトルエリアの外まで移動すると、バトルが途中で終わり、敵は警戒態勢や戦闘態勢を解く。さらに、残りHPが回復していくなどの変化が敵に起こるのだ(下記を参照)。そのまま放っておくと、与えたダメージをどんどん回復されてしまうため、倒すのが目的なら、すぐにバトルを挑み直そう。ちなみに、ライブラ状態以外のステータス異常は、バトル終了後もそれぞれの持続時間が通常どおり進み、持続時間が過ぎた時点で解除される。

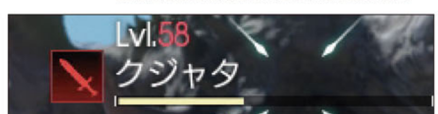
バトルが途中で終わることで敵に起こる変化

- ライブラ状態が発生していた場合は解除される
- つぎにノクティスを感知するまで、残りHPが1秒あたり最大HPの2〜4%のペースで回復していく。回復ペースは敵ごとに異なる(※1/※2)。
- つぎにノクティスを感知したときに、赤いオビが伸びるペースが、敵の種類を問わず非常に速くなる(戦闘態勢に入ったことがある場合のみ/※1)

※1……ノクティスが遠くへ離れるまで継続する
※2……毒状態の効果などでダメージを受けつづけているあいだは回復が止まる



⬆バトルが途中で終わったときに、ライブラ状態以外のステータス異常を強制的に解除されたり、破壊した部位を再生されたりする心配はない。





⬆敵が受けたダメージは、バトル中でなければ少しずつ回復していく。基本的には、身体が大きな敵ほど回復ペースが速い。

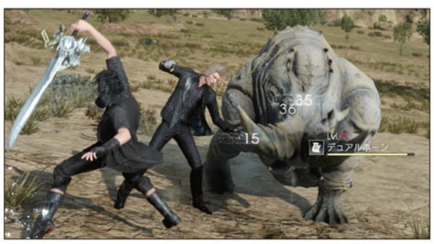
ENEMY
エネミー解説 4

部位

敵のところどころにはターゲットに選べる部位があり、それらの部位の大半は、攻撃を当てていくと破壊することが可能。また、攻撃がどの部位に当たったかで、与えるダメージ量が変わる場合もある。

敵の部位はダメージ倍率などが個別に決まっている

敵の身体のなかで、ノクティスがターゲットに選べる部位は、それぞれ右の表の要素を持つ。敵にダメージを与えると、HPだけでなく、攻撃を当てた部位の耐久力も減っていき、耐久力を十分に減らしてから特定の攻撃を当てれば破壊できるのだ。ターゲットに選べる部位の数は種族ごとに異なり、2ヵ所以上ある敵に攻撃を当てた場合は、基本的に、当たった位置からもっとも近い部位に命中する(広範囲に届く攻撃でも、1体の敵の複数部位に命中することはない)。いずれかの部位を集中攻撃したいなら、その部位をロックオンしたうえで、ほかの部位が邪魔にならない位置から攻めよう。



⬆デュアルホーンの部位のうちツノだけは、武器による攻撃へのダメージ倍率が低く、ほかの部位を攻撃したときよりも大ダメージを与えにくい。

部位ごとの持っている要素

要素	解説
耐久力	部位ごとの破壊されにくさ(画面には表示されない)。ダメージを受けると、部位の耐久力が「ダメージ量×受けた攻撃の『部位ダメージの倍率』」ぶん減り、「部位破壊が可能な攻撃」を受けた時点で部位の耐久力がゼロだと破壊される
武器や属性へのダメージ倍率	受けた攻撃の武器の種類や属性に応じた、ダメージにかかる倍率。部位によって倍率に差がある場合、攻撃で実際に受けるダメージ量は、どの部位に当たったかによって決まる
部位破壊時に起こること	破壊されたときに、何が起こるか。起こる内容の例は、下記を参照

部位破壊された敵に起こることの例

- 部位破壊(攻撃)か部位破壊(防御)のステータス異常が発生する。持続時間は無限
- アイテムを落とす
- その部位のダメージ倍率が上がる
- その部位が失われて、こちらの攻撃が当たらなくなったり、ターゲットにできなくなったりする
- 破壊の瞬間に追加のダメージを受ける
- 特定のアクションを実行できなくなる

シガイの部位はシフトブレイクでのみ破壊可能

シガイだけは、部位破壊に右記のような制限がある。つまり、アビリティの効果を得たシフトブレイク以外では破壊できず、破壊可能な部位もかぎられるのだ。なお、部位の耐久力を減らすことは、野獣や帝国兵に対してと同様、どの攻撃でも行なえる。



⬅鉄巨人やウルフラマイターは、胴体または腕しか破壊できない。

シガイの部位について知っておきたいこと

- アビリティ『シフトブレイクでシガイクラッシュ可能』を習得した状態のシフトブレイクでのみ破壊することができる
- ターゲット可能な部位が複数あるシガイの場合、破壊できるのは、いずれかひとつの部位のみ(どこを破壊できるかは個体ごとに異なる)。破壊可能な部位は、ライブラ状態を発生させると右のような丸い光で示される 



ENEMY

エネミー解説 5

戦利品

敵とのバトルは、戦利品を得るチャンスでもある。料理を作るのに必要な食材や、魔法精製に使えるトレジャーなどを入手できるので、積極的に戦って集めておくと、以降の旅路で役立つだろう。

戦利品は敵を倒したときなどに得られる

敵から戦利品を得る方法は、下記の2通り。戦利品を数多く手に入れたければ、敵を倒すのはもちろんのこと、部位破壊もなるべく狙っていこう。なお、バトル勝利時にグラディオラスがアイテムを見つける場合もあるが(→P.110)、これは敵から得られるアイテムとは別のものだ。



⬅敵から何を手に入れたかは、獲得方法に関係なく、画面下部に表示される。

戦利品を得る方法

敵を倒す

敵を倒すと、特定の確率でアイテムを獲得できる。得られる確率は、敵ごとに異なるほか、料理効果の発見力で上げることが可能だ。敵によっては、落とすアイテムの候補が2～4種類あるが、得られるのは1体につきどれか1種類のみ。なお、エンジンブレードなどの「倒したときにエレメントを吸収できる武器」による攻撃で倒した場合は、戦利品とは別に、敵ごとに決まった種類のエレメントも一定確率で得られる。



⬅戦利品の個数は、通常は1個だが、一部の敵からは2個以上得られるときもある。

敵の特定の部位を破壊する

デュアルホーンならツノ、ムシュフシュなら尾といったように、敵の特定の部位を破壊した場合は、倒したときとは別のアイテムを一定確率で獲得できる。ただし、部位破壊時にアイテムを落とすのは一部の野獣だけで、シガイや帝国軍の敵からは何も得られない。



⬆破壊時にアイテムが得られる部位は、ツノなどの「その敵の象徴的な部位」である場合が多い。

王家の知識 敵を全滅させた時点でアイテムが手に入ることも

いくつかの場面でバトルに勝利した直後は、戦利品とは別にアイテムが手に入る。たとえば、CHAPTER 01の終盤から行けるようになるインソムニアが見える丘で、丘の手前にいる帝国軍をすべて倒すと、一度だけドレインランスが入手できるのだ。



⬅おもに、メインクエストやサブクエストの特定のバトルに勝利したときにアイテムを得られる。

エネミーデータファイル

合計200種類近くにおよぶ敵のデータを一挙掲載。どこに現れるか、どんな戦利品を落とすか、勝つためにはどうすればいいかといった、敵に関するさまざまな情報がこのコーナーに詰まっている。

データの見かた

【「野獣」→「シガイ」→「帝国軍」→「六神」→「帝国幹部」→「討伐依頼のみで出現する敵」の順で掲載。それぞれの分類内では、基本的にメインクエストで遭遇できる順に並べている】







①**敵の名前**
②**BATTLE ADVICEの掲載場所**……その敵と戦ううえでのアドバイスの掲載ページ。㉑「BATTLE ADVICE」がある敵にのみ記載している。
③**分類**……敵の分類(→P.330)。
④**系統**……本書で独自につけた、敵の系統名。P.506〜531の「エネミーアクションデータ」と対応している。
⑤**敵の外見**
⑥**戦利品**……その敵を倒したときに(部位破壊とついているものは特定の部位を破壊したときに)得られるアイテムと、得られる確率の基本値。装備アイテムは赤い文字で記しており、一度に2個以上得られる場合は、「ソードテイルの肉×2」といった形で個数を示している。なお、アイテムの候補が2種類以上ある場合は、そのなかのいずれか1種類が得られるほか、料理効果の発見力を得ているときは、先に記載したアイテムほど得やすくなる。
⑦**吸収できるエレメント**……その敵を、エレメントを吸収できる武器(エンジンブレードなど)で倒したときに得られるエレメント。表記の意味は⑥「戦利品」と同じ。
⑧**おもなアクション**……行なうことがあるアクションの例と、すべてのアクションの詳細なデータが掲載されているページ。解説の【 】内には、攻撃が持つ属性、発生させるステータス効果、そのアクションに対するノクティスのガードの動作をまとめている(攻撃のどの部分が当たるかによって属性の有無やガードの動作が変わる場合は、そのなかの代表的なものを記載)。ガードの動作を示すマークの意味は、以下のとおり。なお、これらのマークが記載されていないアクションは、ガードモードになっていても回避などが行なえない。

- 回避…回避を行なう(盾を選択しているときは盾によるガードを行なう)
- パリィ…その攻撃をガードしたうえで、パリィやパリィカウンターによる反撃が可能
- ○連打…その攻撃をガードしたうえで、◎ボタン連打による反撃が可能

⑨**特徴**……特徴的な行動や変化をまとめたもの。
⑩**ダウンさせるのに必要なひるませる力**……その敵をダウンさせるのに必要なひるませ力。敵に蓄積したひるませ力の量が「合計」の値以上のときに、ひるませ力が「最後の一撃」の値以上の攻撃を当てるとダウンする(→P.152)。「合計」が「——」の場合は、ひるませ力の蓄積ではダウンしないことを、「最後の一撃」が「——」の場合は、最後の一撃のひるませ力は問わずにダウンすることを示す。ノクティスたちの攻撃が持つひるませ力の値は、P.14〜95を参照。
⑪**ひるませ力の減少ペース**……その敵に蓄積したひるませ力が1秒間に減る量。
⑫**出現場所ごとの強さ**……出現するCHAPTERおよび場所と、それぞれの場所におけるパラメータなど。「タイム」はタイムランク(リザルトの「TIME」に関わる値／→P.108〜109)を示す。出現場所の特殊な表記の意味は、以下のとおり。

- ……特定の討伐依頼を受けると現れる
- [メインクエスト]……特定のメインクエストで現れる
- [サブクエスト]……特定のサブクエストで現れる

⑬**部位の位置**……それぞれの部位が、敵の身体のどのあたりにあるか。アルファベットは⑭「部位名」と対応している。
⑭**部位名**……部位の名前。アルファベットは⑬「部位の位置」と対応している。戦利品アリは、その部位を破壊したときに、⑥「戦利品」内の部位破壊とついているアイテムを得られる場合があることを示す。
⑮**耐久力**……部位の破壊されにくさ。「最大HPの何%ぶんか」で示している。攻撃を受けると、攻撃が当たった部位の耐久力が、受けたダメージ量と同じだけ減少し、「耐久力がゼロになった」「部位破壊が可能な攻撃を受けた」の両方を満たすと、その部位が破壊される。「——」は、その部位が破壊できないことを示す。
⑯**ダメージ倍率(武器)**……武器への耐性にもとづく、受けるダメージの基本倍率(ファントムソードによる攻撃への倍率は、基本的に「×1.0」なので省略)。倍率が「×1.0」よりも高い値はオレンジ色で、「×1.0」よりも低い値は紫色で記載。部位破壊後に倍率が変わる場合は、破壊後の値を下側に記している。倍率以外の表記の意味は、以下のとおり。

- 無効…ダメージ倍率は「×0」(基本的にはダメージがゼロになる／→P.158)
- 吸収…ダメージ倍率は「×1.0」だが、本来与えるはずのダメージ量のぶんHPが回復する

⑰**ダメージ倍率(属性)**……属性への耐性にもとづく、受けるダメージの基本倍率。データの意味は⑯「ダメージ倍率(武器)」と同じ。
⑱**破壊時に起こること**……その部位が破壊されると起こる変化(ダメージ倍率の変化は、⑯「ダメージ倍率(武器)」と⑰「ダメージ倍率(属性)」に記載)。部位破壊(攻撃)か部位破壊(防御)のステータス異常が発生する場合は、ステータス異常の効果でどのパラメータが何%下がるかを記載している。
⑲**ステータス異常への耐性**……ノクティスたちが発生させることができるステータス異常への耐性(高いほど効きにくい)。ライブラ状態には、イグニスの『アナライズ』への耐性と、ウェイトモード中の『ライブラ』にかかる秒数の基本値を記載している。「無効」は、そのステータス異常が発生しない(または、その効果が効かない)ことを示す。
⑳**毒状態のときにHPが減る量**……毒状態が発生しているあいだ、1秒間に減るHPの量。
㉑**BATTLE ADVICE**……名前や系統名が書かれている敵と戦ううえでのアドバイス。

アラクラン

野獣
[アラクラン系]



戦利品	サソリのトゲ(25%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×3(50%)

おもなアクション	名前	解説
	ハサミ攻撃	ハサミを振る。相手の防御力を無視【回避】
詳細 P.507	尾針攻撃	尾針を刺す。相手の防御力を無視【回避】
	跳び尾針攻撃	跳びかかって尾針を刺す【パリィ】

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- 相手の防御力を無視してダメージを与える
- 前進するときはゆっくり歩くが、相手の周囲をまわるときはすばやく移動する場合が多い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	1600
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

トウテツ

野獣
[トウテツ系]



戦利品	トウテツの爪(50%) ※討伐依頼で出現するトウテツは「トウテツの爪(100%)」
吸収できるエレメント	炎エレメント×2(30%)

おもなアクション	名前	解説
	かみつき	踏みこみながらかみつく【回避】
	横跳びツメ攻撃	すばやく横に跳ねながらツメを振る【回避】
詳細 P.507	体当たり	走り寄って身体ごとぶつかる【パリィ】
	跳びかかり	跳びかかって押し倒し、食いつく【パリィ】

特徴
- すばやく横にステップすることがある
- 積極的に走りまわる
- ひるんだりダウンしたりしやすい

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※1)	1360
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

ブラッドホーン

野獣
[デュアルホーン系]



戦利品	かたい蹄(100%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×16(100%)

おもなアクション	名前	解説
	のしかかり	前脚を上げて身体でつぶす【パリィ】
	体当たり	身体の側面からぶつかる【回避】
詳細 P.508	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	突進しゃくりあげ	走り寄ってツノを振り上げる【パリィ】

特徴
- 離れている相手には『突進しゃくりあげ』を使うことが多い
- デュアルホーンよりも動作が速い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※2)	8930
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒100	

※1……討伐依頼で出現するトウテツは「1760」　※2……カーテスの大皿周辺(北東部)に出現するブラッドホーンは「31110」
※3……カーテスの大皿周辺(北東部)に出現するブラッドホーンは「執着：無効、即死：15、デス：8850、オルタナ：245」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：ハンマーヘッド周辺	1	800	280	37	35	2	2

部位ごとのデータ

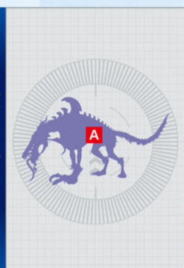


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	0	1	0	30(1.5秒)	0	50	0	毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：ハンマーヘッド周辺	2	800	260	35	33	4	2
	01以降	リード地方：ハンマーヘッド周辺 (→P.257)	2	900	260	40	38	4	2

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	5	5	0	0	0	0	3	10	40(1.5秒)	0	50	0	毎秒1.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01	リード地方：ハンマーヘッド周辺[メインクエスト]	2	9100	240	42	36	71	6
	05以降	ダスカ地方：カーテスの大皿周辺(北東部)	51	166300	16880	163	132	867	8

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A ツノ	HPの20%	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×2.5	×0.5	×1.0	×1.0
	破壊後	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0				
	破壊時に起こること	ターゲットにできなくなる／力が15%下がる										
B 上半身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×2.5	×0.5	×1.0	×1.0
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										
C 下半身	HPの20%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×2.5	×0.5	×1.0	×1.0
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性(※3)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	18	18	0	0	0	0	48	15	75(10秒)	5	300	50	毎秒0.5%

メズマライズ

野獣
[メズマライズ系]



戦利品	硬質な髭(80%) 部位破壊 メズマライズの角(50%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×3(50%)

おもなアクション 詳細 P.508	名前	解説
	頭連続横振り	頭を左右に振ってツノでなぎ払う【回避】
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	後方キック	うしろ脚で蹴る【回避】
	突進しゃくりあげ	走り寄ってツノを振り上げる【パリィ】

特徴
- 攻撃を受けるまでノクティスたちを襲わない(討伐依頼で出現するものをのぞく)
- 積極的に走りまわる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※1)	2900
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

ソードテイル

野獣
[ソードテイル系]



戦利品	鋭利な風切羽(50%)、ソードテイルの肉×2(50%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×2(30%)

おもなアクション 詳細 P.509	名前	解説
	急降下尻尾攻撃	上空から急降下して尻尾でたたく【パリィ】
	横飛行尻尾攻撃	相手のそばを横切るように飛びながら尻尾でたたく【回避】
	渦巻き飛行攻撃	渦を巻くように飛びながら上昇【弾属性／回避】
	サマーソルト	宙返りしながら尻尾でたたく【回避】

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- 空中をすばやく飛びまわる
- 攻撃をあまり行なわない傾向がある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	510
	最後の一撃	50
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

デュアルホーン(小)

野獣
[デュアルホーン系]



戦利品	かたい蹄(50%)、デュアルホーンの肉×2(50%)(※2) 部位破壊 毛角(100%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×5(50%)

おもなアクション 詳細 P.508	名前	解説
	のしかかり	前脚を上げて身体でつぶす【パリィ】
	体当たり	身体の側面からぶつかる【回避】
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	突進しゃくりあげ	走り寄ってツノを振り上げる【パリィ】

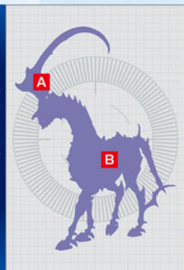
特徴
- 離れている相手には『突進しゃくりあげ』を使うことが多い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※3)	6620
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース		毎秒100

※1……討伐依頼で出現するメズマライズは「6620」　※2……討伐依頼で出現するデュアルホーン(小)は「デュアルホーンの肉×2(75%)」
※3……討伐依頼で出現するデュアルホーン(小)は「8930」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：ハンマーヘッド周辺	5	2900	420	57	50	6	3
	01以降	リード地方：ハンマーヘッド周辺など (→P.257、261)	5	6900	500	63	55	6	5

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A ツノ 戦利品アリ	HPの20%	×0.5	×0.7	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0				
	破壊時に起こること ターゲットにできなくなる／力が15%下がる											
B 胴体	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	0	2	0	40(1.5秒)	0	100	0	毎秒2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：ハンマーヘッド周辺、荒野の宿営地周辺	8	1100	370	45	42	13	2

部位ごとのデータ

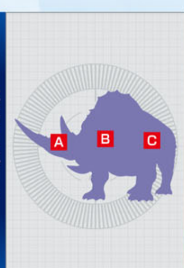


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	3	3	0	0	0	0	無効	5	40(1.5秒)	0	50	0	毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：ハンマーヘッド周辺	12	11100	750	77	64	30	5
	01以降	リード地方：ハンマーヘッド周辺 (→P.262)	12	15300	910	93	76	30	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A ツノ 戦利品アリ	HPの20%	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0				
	破壊時に起こること ターゲットにできなくなる／力が15%下がる											
B 上半身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											
C 下半身	HPの20%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	18	18	0	0	0	0	3	10	60(3秒)	1	300	50	毎秒0.5%

デュアルホーン(大)

野獣
[デュアルホーン系]



戦利品	デュアルホーンの肉(75%)(※1) 部位破壊 巨大な毛角(50%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×5(50%)

おもなアクション 詳細 P.508	名前	解説
	のしかかり	前脚を上げて身体でつぶす【パリィ】
	体当たり	身体の側面からぶつかる【回避】
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	突進しゃくりあげ	走り寄ってツノを振り上げる【パリィ】

特徴
- 離れている相手には『突進しゃくりあげ』を使うことが多い

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計(※2)	6620
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒100	

サボテンダー

野獣
[サボテンダー系]



戦利品	神凪就任記念硬貨(100%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×99(50%)

おもなアクション 詳細 P.509	名前	解説
	体当たり	超高速で走り寄って蹴り上げる【パリィ】
	針メテオ	空中から多数の針を降らす【弾属性/毒/回避】
	まきびし	まきびしを周囲に振りまく【混乱】
	針千本	正面へ無数の針を飛ばす【回避】

特徴
- 高速で走りまわることが多い
- 長時間走ったあと、相手から離れて少しのあいだ寝そべることがある
- HPが減ると逃げることがある(逃げた場合は経験値などを得られない)
- 『針千本』で合計1000のダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	2470
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒100	

サボッテンダー

野獣
[サボテンダー系]



戦利品	サボテンの針(100%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×99(50%)

おもなアクション 詳細 P.509	名前	解説
	体当たり	超高速で走り寄って蹴り上げる【パリィ】
	針メテオ	空中から多数の針を降らす【弾属性/毒/回避】
	まきびし	まきびしを周囲に振りまく【混乱】
	針千本	正面へ無数の針を飛ばす【回避】

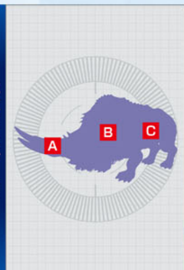
特徴
- 高速で走りまわることが多い
- 長時間走ったあと、相手から離れて少しのあいだ寝そべることがある
- HPが減ると逃げることがある(逃げた場合は経験値などを得られない)
- 『針千本』で合計1000のダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	2470
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒100	

※1……討伐依頼で出現するデュアルホーン(大)は「かたい蹄(50%)、デュアルホーンの肉×2(50%)」
※2……討伐依頼で出現するデュアルホーン(大)は「8930」
※3……特定の敵(トウテツ、クアール、キュウキ、トウコツ、コントン、ムシュフシュ)と一緒に低い確率で出現する

出現場所ごとの強さ CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
01以降	リード地方：ハンマーヘッド周辺	23	16000	1570	106	82	110	5
03以降	ダスカ地方：レストストップ・テルパ周辺 (→P.280)	23	22000	1900	127	99	110	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A ツノ 戦利品アリ	HPの20%	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0				
	破壊時に起こること	ターゲットにできなくなる／力が15%下がる										
B 上半身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										
C 下半身	HPの20%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性 攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
18	18	0	0	0	0	3	10	60(3秒)	1	300	180	毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
01以降	リード地方：ハンマーヘッド周辺など(※3)	15	5000	770	74	60	3333	3

部位ごとのデータ

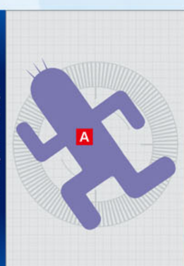


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性 攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
5	5	0	0	0	0	3	15	50(1.5秒)	無効	無効	無効	毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
01以降	リード地方：ハンマーヘッド周辺など(※3)	15	5000	770	74	60	3333	3

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性 攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
10	10	0	0	0	0	4	25	50(1.5秒)	無効	無効	無効	毎秒0.5%

バンダースナッチ

BATTLE ADVICE（下記）

野獣
［バンダースナッチ系］



戦利品	恐竜の大爪（100%） 部位破壊 恐竜の大顎（75%）
吸収できるエレメント	炎エレメント×8（100%）（※1）

おもなアクション 詳細 P.510	名前	解説
	踏みつぶし	片脚で踏みつける
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	しゃくりあげ	キバを振り上げて岩を飛ばす【パリィ】
	咆哮	おたけびで衝撃波を起こす【弾属性】

特徴
- 『しゃくりあげ』で、キバによる攻撃を行なうと同時に正面に岩を飛ばす

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計（※2）	31110
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒100	

ロックシザー

野獣
［ロックシザー系］



戦利品	蟹の甲羅（25%）
吸収できるエレメント	炎エレメント×3（50%）

おもなアクション 詳細 P.507	名前	解説
	ハサミ攻撃	ハサミを振る。相手の防御力を無視【回避】
	連続ハサミ攻撃	ハサミを2回振る。相手の防御力を無視【回避】
	跳びかかり	跳んでツメを刺す。相手の防御力を無視【パリィ】
	横移動ハサミ攻撃	横走りで近寄って攻撃する。相手の防御力を無視【パリィ】

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- 相手の防御力を無視してダメージを与える
- 通常はゆっくり歩くが、『横移動ハサミ攻撃を使うときはすばやく歩く

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	1600
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

BATTLE ADVICE バンダースナッチ系

遠くからのシフトブレイクでダウンさせよう

バンダースナッチ系の敵は、ガードや回避などができない攻撃を織りまぜながら、積極的に攻めてくる。それらの攻撃を受けにくい遠距離から、シフトブレイクや『サンダラ』で攻めていくのが比較的安全だ。大ダメージを与えるチャンスは、ひるませ力の蓄積によって敵をダウンさせたとき（→P.152）。この場合は、敵がダウンする時間が約12秒間と長く、安心して攻撃できる。



⬅おたけびを上げる攻撃と片脚で踏む攻撃の脚の部分は、ガードや回避でもかわせない。

※1……討伐依頼で出現するバンダースナッチは「炎エレメント×10（100%）」　※2……討伐依頼で出現するバンダースナッチは「34680」
※3……討伐依頼で出現するバンダースナッチは「即死：無効、デス：8850、オルタナ：245」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：ハンマーヘッド周辺	38	75800	8160	222	168	1323	8
	03以降	クレイン地方：マルマレームの森	38	75800	8160	222	168	1323	8
	03以降	クレイン地方：マルマレームの森 (→P.283)	47	141200	21020	276	208	2064	9

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの20%	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×1.0	×1.2	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2				
	破壊時に起こること 力が15%下がる											
B 胴体	HPの5%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
C 脚(2ヵ所)	HPの10%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
D 尻尾	HPの8%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											

ステータス異常への耐性(※3)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	25	25	0	0	0	0	49	無効	無効(20秒)	15	3000	240

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：ガーディナ渡船場周辺	4	1000	330	48	45	11	2

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	0	1	0	30(1.5秒)	0	50	0

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.2%



⬆シフトブレイクは敵の側面や後方から仕掛けると、反撃を受けにくい。40m以上離れて当てれば、一瞬だけダウンさせることも可能。

⬇武器やエレメント魔法は、雷属性を持つものが有効。雷属性を持つ武器は、バンダースナッチが出現するマルマレームの森で手に入る。



アナク(小)

野獣
[アナク系]



戦利品	アナクの肉(50%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×3(50%)

おもなアクション 詳細 P.508	名前	解説
	頭連続横振り	頭を左右に振ってツノでなぎ払う【回避】
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	後方キック	うしろ脚で蹴る【回避】
	振り向き攻撃	振り向きながら頭を振り上げる【回避】

特徴
- 攻撃を受けるまでノクティスたちを襲わない
- 相手からやや離れた位置で様子を見ることがある
- 相手と距離が離れていると攻撃をあまり行なわない傾向がある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	3190
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

アナク(中)

野獣
[アナク系]



戦利品	アナクの肉(100%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×3(50%)

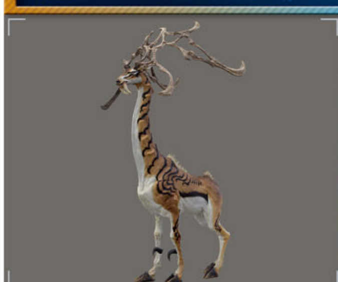
おもなアクション 詳細 P.508	名前	解説
	頭連続横振り	頭を左右に振ってツノでなぎ払う【回避】
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	後方キック	うしろ脚で蹴る【回避】
	振り向き攻撃	振り向きながら頭を振り上げる【回避】

特徴
- 攻撃を受けるまでノクティスたちを襲わない(討伐依頼で出現するものをのぞく)
- 相手からやや離れた位置で様子を見ることがある
- 相手と距離が離れていると攻撃をあまり行なわない傾向がある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※1)	6620
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

アナク(大)

野獣
[アナク系]



戦利品	アナクの蹴爪(75%)、アナクの肉×2(25%) 部位破壊 アナクの枝角(50%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×3(50%)

おもなアクション 詳細 P.508	名前	解説
	頭連続横振り	頭を左右に振ってツノでなぎ払う【回避】
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	後方キック	うしろ脚で蹴る【回避】
	振り向き攻撃	振り向きながら頭を振り上げる【回避】

特徴
- 攻撃を受けるまでノクティスたちを襲わない
- 相手からやや離れた位置で様子を見ることがある
- 相手と距離が離れていると攻撃をあまり行なわない傾向がある

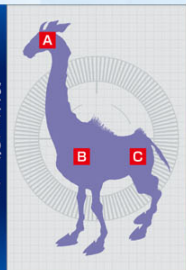
ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	6620
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

※1……討伐依頼で出現するアナク(中)は「8930」

出現場所ごとの強さ

CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
01以降	リード地方：荒野の宿営地周辺	3	2700	370	54	40	8	3

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部	HPの20%	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
B 胸部	HPの25%	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
C 腹部	HPの25%	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											

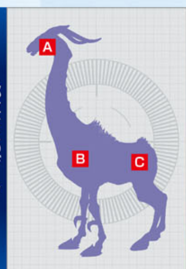
ステータス異常への耐性

攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
13	13	0	0	0	0	2	0	40(1.5秒)	0	100	0	毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ

CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
01以降	リード地方：荒野の宿営地周辺	9	12400	790	72	55	16	5
01以降	リード地方：荒野の宿営地周辺 (→P.258)	9	17400	960	87	67	16	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部	HPの20%	×0.5	×0.7	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0				
	破壊時に起こること 力が15%下がる											
B 胸部	HPの25%	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											
C 腹部	HPの25%	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

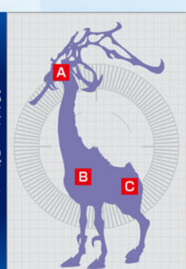
ステータス異常への耐性

攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
18	18	0	0	0	0	3	10	60(3秒)	1	300	50	毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ

CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
01以降	リード地方：荒野の宿営地周辺	22	19400	1870	100	73	30	5

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの20%	×0.5	×0.7	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0				
	破壊時に起こること 力が15%下がる											
B 胸部	HPの25%	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											
C 腹部	HPの25%	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性

攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
18	18	0	0	0	0	3	10	60(3秒)	1	300	180	毎秒0.5%

クラウンアラクラン

野獣
［アラクラン系］



戦利品	サソリの大針(75%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×4(50%)

おもなアクション 詳細 P.507

名前	解説
ハサミ攻撃	ハサミを振る。相手の防御力を無視【回避】
尾針攻撃	尾針を刺す。相手の防御力を無視【回避】
跳び尾針攻撃	跳びかかって尾針を刺す【パリィ】

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい(討伐依頼で出現するものをのぞく)
- 相手の防御力を無視してダメージを与える
- 前進するときはゆっくり歩くが、相手の周囲をまわるときはすばやく移動する場合が多い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※1)	30500
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

ガルラ(小)

野獣
［ガルラ系］



戦利品	ガルラの肉(50%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×1(30%)

おもなアクション 詳細 P.508

名前	解説
しゃくりあげ	キバを振り上げる【回避】
のしかかり	前脚を上げて身体でつぶす【パリィ】
体当たり	身体の側面からぶつかる【回避】
大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】

特徴
- 攻撃を受けるまでノクティスたちを襲わない(荒野の宿営地周辺で出現するものをのぞく)
- ひるんだりダウンしたりしやすい

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	1760
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

ガルラ(大)

野獣
［ガルラ系］



戦利品	ガルラの肉(75%) 部位破壊 ガルラの牙(100%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×4(50%)

おもなアクション 詳細 P.508

名前	解説
しゃくりあげ	キバを振り上げる【回避】
のしかかり	前脚を上げて身体でつぶす【パリィ】
体当たり	身体の側面からぶつかる【回避】
大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】

特徴
- 攻撃を受けるまでノクティスたちを襲わない(討伐依頼で出現するものをのぞく)
- 積極的に近づいて攻撃する

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※3)	3190
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

※1……討伐依頼で出現するクラウンアラクランは「8500」　※2……討伐依頼で出現するクラウンアラクランは「即死：5、デス：850」
※3……討伐依頼で出現するガルラ(大)は「8930」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：荒野の宿営地周辺	29	62400	4810	156	141	127	8
	03以降	クレイン地方：ラバティオ火山周辺 (→P.291)	47	50900	13580	152	135	325	6

部位ごとのデータ



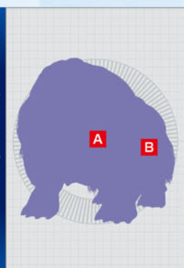
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性(※2)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	0	1	0	30(1.5秒)	15	3000	235

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	02	リード地方：荒野の宿営地周辺[メインクエスト]	4	1300	330	53	39	12	2
	03以降	ダスカ地方：コルニクス鉱油アルスト支店周辺など	4	1300	330	53	39	12	2

部位ごとのデータ



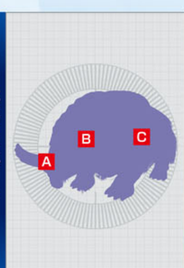
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 上半身	HPの35%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										
B 下半身	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	8	8	0	0	0	0	1	0	35(1.5秒)	0	50	0

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：コルニクス鉱油アルスト支店周辺など	10	5500	700	66	51	17	3
	03以降	ダスカ地方：コルニクス鉱油アルスト支店周辺など (→P.266、267)	10	17900	1010	88	68	17	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A キバ 戦利品アリ	HPの20%	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0				
	破壊時に起こること	力が15%下がる										
B 上半身	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										
C 下半身	HPの20%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	13	13	0	0	0	0	2	0	40(1.5秒)	0	100	0

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

クイーンガルラ

野獣
[ガルラ系]



戦利品	ガルラの毛皮(50%)、クイーンガルラの肉×2(50%) 部位破壊 ガルラの大牙(100%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×8(100%)(※1)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.508	しゃくりあげ	キバを振り上げる【回避】
	のしかかり	前脚を上げて身体でつぶす【パリィ】
	体当たり	身体の側面からぶつかる【回避】
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】

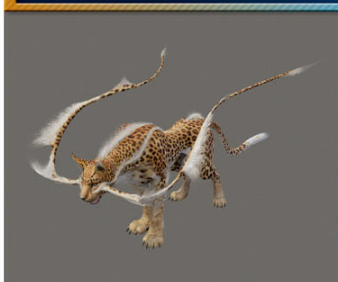
特徴
- 攻撃を受けるまでノクティスたちを襲わない(荒野の宿営地周辺と討伐依頼で出現するものをのぞく)
- 積極的に近づいて攻撃する

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※2)	8930
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

クアール

BATTLE ADVICE (下記)

野獣
[クアール系]



戦利品	クアールの鞭髭(50%) ※封印の扉のダンジョンに出現するクアールは「強靭な鞭髭(50%)」
吸収できるエレメント	雷エレメント×8(100%)(※3)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.510	ヒゲ攻撃	ヒゲをすばやく振る【雷属性/感電】
	雷の咆哮	おたけびで周囲に電撃を放つ【雷属性/感電】
	すわり回復	すわってHPを少しずつ回復
	すわりヒゲ攻撃	すわった姿勢からヒゲでたたき即死させる【雷属性/即死】

特徴
- すばやく横にステップすることがある
- 積極的に走りまわる
- 『すわり回復』で自分のHPを回復することがある
- 『すわりヒゲ攻撃』で戦闘不能状態を発生させる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※4)	5800
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

BATTLE ADVICE クアール系

敵がすわったらHPの回復を阻止することが大事

走りまわる合間に、雷属性のアクションを主体に何度か攻撃してきたあと、遠くですわって自分のHPを回復するのが、クアール系の敵のおもな行動パターン。また、HPの回復中にこちらが近寄ると、回復を中断して、即死効果を持つ『すわりヒゲ攻撃』をくり出してくる。雷耐性と即死耐性をアクセサリーなどで上げておき、敵が近寄ってきたらドッジロールで攻撃をかわしつつ、スキを突いてシフトブレイクなどを当てていきたい。すわった敵のHP回復は、右記のいずれかの方法で中断させるのがオススメだ。クアール系の敵が複数現れた場合は、すべての敵の回復を阻止しきれないので、1体ずつ攻撃を集中させて倒そう。

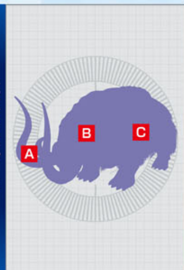
すわった敵のHP回復を安全に中断させる方法

- エレメント魔法の『ファイア』などを当ててひるませる(ひるませ力の蓄積が少ない場合はひるまない)
- 近めの距離からドッジロールか正面シフトを行ないつつ接近して、『すわりヒゲ攻撃』の空振りを誘う
- 修羅王の刃、聖王の杖、神凪の逆鉾のいずれかを選択した状態でシフトブレイクを使って、『すわりヒゲ攻撃』の空振りを誘う(命中時にこちらのHPが減るものの、いずれも敵の頭上から攻撃するので、『すわりヒゲ攻撃』は空振りする)

※1……討伐依頼で出現するクイーンガルラは「冷気エレメント×6(50%)」　※2……討伐依頼で出現するクイーンガルラは「31110」
※3……封印の扉のダンジョンに出現するクアールは「雷エレメント×12(100%)」　※4……討伐依頼で出現するクアールは「7820」
※5……封印の扉のダンジョンに出現するクアールは「即死：15、デス：1350、オルタナ：235」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	02	リード地方：荒野の宿営地周辺[メインクエスト]	32	35000	4880	136	97	227	6
	03以降	ダスカ地方：コルニクス鉱油アルスト支店周辺など	32	35000	4880	136	97	227	6
	03以降	ダスカ地方：カーテスの大皿周辺(北東部) (→P.267)	32	74000	6130	193	138	227	8

部位ごとのデータ



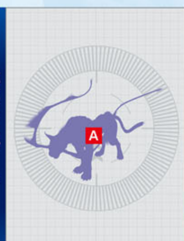
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A キバ 戦利品アリ	HPの20%	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2				
	破壊時に起こること 力が15%下がる											
B 上半身	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											
C 下半身	HPの20%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	18	18	0	0	0	0	3	10	70(10秒)	5	300	230

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	02以降	リード地方：荒野の宿営地周辺など	34	35900	6500	156	118	353	6
	15	封印の扉のダンジョン(ドロール洞窟)	71	106100	38990	202	149	2136	6
	03以降	ダスカ地方：セクルム峠周辺 (→P.280)	34	35900	6500	156	118	353	6

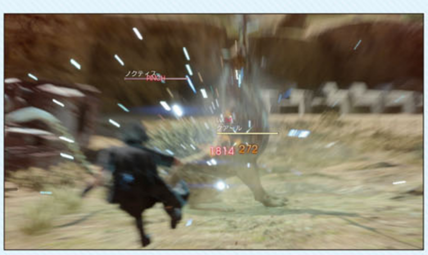
部位ごとのデータ



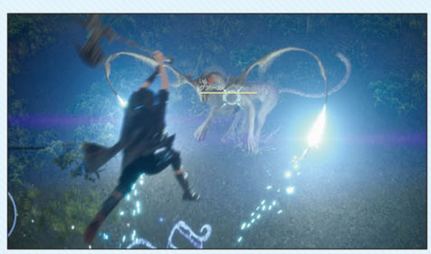
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	無効	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性(※5)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	無効	0	4	25	70(3秒)	1	300	230

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%



←敵が使ってくる雷属性の攻撃の多くは、ガードや回避などができない。かわすときはドッジロールで。



➡すわった敵に対して、上空から攻めるシフトブレイクを使うと、回復を防いだうえで即死効果も受けずにすむ。

キュウキ

野獣
[トウテツ系]



戦利品	キュウキの針毛(50%)(※1)
吸収できるエレメント	炎エレメント×2(30%)

おもなアクション 詳細 P.507

名前	解説
横跳びツメ攻撃	すばやく横に跳ねながらツメを振る【回避】
体当たり	走り寄って身体ごとぶつかる【パリィ】
跳びかかり	跳びかかって押し倒し、食いつく【パリィ】
トゲ飛ばし	尻尾からトゲを飛ばす【弾属性／毒／回避】

特徴
- すばやく横にステップすることがある
- 積極的に走りまわる
- ひるんだりダウンしたりしやすい(討伐依頼で出現するものをのぞく)

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※2)	1360
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

バレッテ

野獣
[バレッテ系]



戦利品	バレッテの甲羅(50%)、バレッテの肉×2(50%) 部位破壊 シールドスパイク(75%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×4(50%)

おもなアクション 詳細 P.511

名前	解説
ツメ横振り	ツメを横に振る【回避】
ツメ振り下ろし	ツメを前方へ振り下ろす【回避】
前転攻撃	前方へ転がる【パリィ】

特徴
- しばらく攻撃をしないことがある
- 咆哮することがある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※4)	2900
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

ギガントード

野獣
[ギガントード系]



戦利品	ガマ油(25%)、ギガントードの肉×2(75%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×3(50%)

おもなアクション 詳細 P.511

名前	解説
かみつき	踏みこみながらかみつく【回避】
ジャンプ	跳びかかって身体でつぶす【パリィ】
舌伸ばし	舌を前方へ長く伸ばす【回避】
側転攻撃	側面へ転がる【回避】

特徴
- 雨が降っているときにしか出現しない(ケスティーノ鉱山に出現するものをのぞく)
- すばやく後退してから『舌伸ばし』を使うことがある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	6300
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

※1……封印の扉のダンジョン(ドロール洞窟)に出現するキュウキは「鋭い針毛(50%)」、封印の扉のダンジョン(バルーバ採掘場跡)に出現するキュウキは「鋭い針毛(75%)」　※2……討伐依頼で出現するキュウキは「7820」
※3……封印の扉のダンジョンに出現するキュウキは「即死：5、デス：500、オルタナ：128」　※4……討伐依頼で出現するバレッテは「8500」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：コルニクス鉱油アルスト支店周辺など	12	2100	600	57	56	20	2
	15	封印の扉のダンジョン(ドロール洞窟)	68	13200	19780	120	105	504	2
	15	封印の扉のダンジョン(バルーバ採掘場跡)	72	14800	22300	121	107	553	2
	03以降	ダスカ地方：カーテスの大皿周辺(北東部) (→P.268)	12	11300	810	67	65	20	5

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性(※3)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	5	5	0	0	0	25	3	10	40(1.5秒)	0	50	0

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：レスタルム封鎖線周辺など	14	6000	1010	77	66	46	3
	03以降	ダスカ地方：カーテスの大皿周辺(南東部) (→P.277)	14	19700	1440	103	89	46	6

部位ごとのデータ



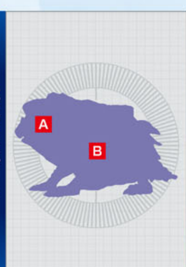
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身 戦利品アリ	HPの50%	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×0.7	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2				
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	15	15	0	0	0	0	2	0	35(1.5秒)	0	100	0

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：コルニクス鉱油アルスト支店周辺など(雨天時)	27	21500	2980	107	91	186	5
	10	ケスティーノ鉱山	27	21500	2980	107	91	186	5

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部	HPの20%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										
B 胴体	HPの40%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	18	18	0	0	0	0	3	10	60(3秒)	1	300	180

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.5%

グリフォン

BATTLE ADVICE（下記）

野獣
[グリフォン系]



戦利品	グリフォンの羽毛(25%)、グリフォンの肉×2(75%) 部位破壊 グリフォンの羽爪(100%)(※1)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×8(100%)(※2)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.512	ツメ振り	ツメを横に振る【回避】
	しゃくりあげ	頭部を振り上げたあと前脚で踏む【パリィ】
	滑空つかみ	相手をつかまえて上空から落とす【パリィ】
	急降下攻撃	上空から急降下して踏みつける【パリィ】

特徴
- ある程度の時間を地上で過ごすと飛び上がり、空中で行動しはじめる
- ある程度の時間を空中で過ごすか『急降下攻撃』を使うと着地する

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計(※3)	29890
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース		毎秒100

キラービー

野獣
[キラービー系]



戦利品	大蜂の毒針(75%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×2(30%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.512	体当たり	飛んでいき身体ごとぶつかる【パリィ】
	毒針	腹部の針で突く【弾属性／毒／回避】

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい(討伐依頼で出現するものをのぞく)
- 低空をすばやく飛びまわる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計(※5)	1440
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

BATTLE ADVICE グリフォン系

少し離れてパリィが可能な攻撃を待て

グリフォン系の敵は地上にいるときと空中にいるときで、行なうアクションを切りかえる。ただし、地上でも空中でも、やや離れて敵の攻撃を待ち、パリィで反撃するのが効果的。敵が地上にいるあいだは、コマンドによる攻撃も役に立つ。

●ケツァルコアトル、ミクトランシワトルへの対処法

これらの敵は雷属性の攻撃を使うほか、『雷の咆哮』で周囲を攻撃しつつバトルエリアの雷の属性値を上げる。味方の雷耐性を大幅に上げておくか、『ファイア』などを使って雷の属性値をもとにもどしたい。



⬆少し離れた間合いでガードモードをつづけて、ガードしたらすかさずパリィで反撃。接近された場合は、正面シフトやドッジロールを使って離れよう。

※1……封印の扉のダンジョンに出現するグリフォンは「グリフォンの羽毛(100%)、部位破壊 鮮やかな羽爪(100%)」、討伐依頼で出現するグリフォンは「グリフォンの羽毛(15%)、グリフォンの肉×2(15%)、部位破壊 グリフォンの羽爪(25%)」
※2……封印の扉のダンジョンに出現するグリフォンは「冷気エレメント×16(100%)」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：コルニクス鉱油アルスト支店周辺	53	120700	20120	255	191	3153	8
	15	封印の扉のダンジョン(スチリフの杜)	84	262200	58090	293	216	9829	8
	03以降	ダスカ地方：レスタルム封鎖線周辺 (→P.275)	30	79200	5260	221	170	1052	9

部位ごとのデータ



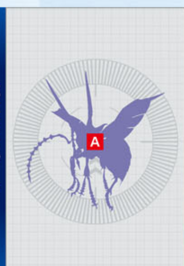
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 胴体	HPの15%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
B 翼 (2ヵ所) 戦利品アリ	HPの20%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性(※4)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	23	23	0	0	0	0	無効	無効	無効(30秒)	15	8850	245

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方:レスタルム封鎖線周辺など、クレイン地方:レスタルム周辺など	10	1300	470	47	43	24	2
	03以降	クレイン地方：土産ものパーブスト周辺 (→P.270)	10	3000	540	56	52	24	3

部位ごとのデータ



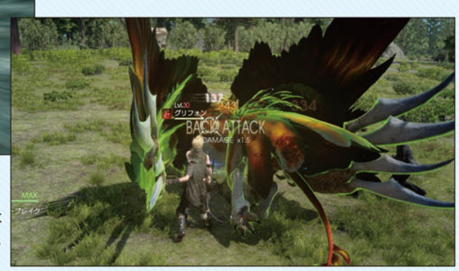
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	5	5	0	0	0	25	0	5	35(1.5秒)	0	50	0

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.5%



⬅遠くからシフトブレイクを仕掛けてもいい。ただし、空中にいる敵に対して使うと落下ダメージを受ける恐れがある。



➡ダメージを多少受けてもかまわないなら、地上にいる敵のツバサの裏に入りこんで攻撃するのもひとつの戦法。

※3……討伐依頼で出現するグリフォンは「33320」
※4……封印の扉のダンジョンに出現するグリフォンは「デス：無効、オルタナ：254」、討伐依頼で出現するグリフォンは「即死：無効」
※5……討伐依頼で出現するキラービーは「3190」

アルバ

野獣
[アナク系]



戦利品	アルバの蹴爪(25%) 部位破壊 巨大な巻角(10%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×3(50%)

おもなアクション 詳細P.508	名前	解説
	頭連続横振り	頭を左右に振ってツノでなぎ払う【回避】
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	後方キック	うしろ脚で蹴る【回避】
	振り向き攻撃	振り向きながら頭を振り上げる【回避】

特徴
- 相手からやや離れた位置で様子を見ることがある
- 相手と距離が離れていると攻撃をあまり行なわない傾向がある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計(※1)	8930
最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80

クジャタ

BATTLE ADVICE (下記)

野獣
[クジャタ系]



戦利品	巨大な蹄(100%) 部位破壊 湾曲した洞角(100%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×16(100%)

おもなアクション 詳細P.513	名前	解説
	踏みつけ	片脚を上げて踏む
	押しつぶし	頭部と前脚で押しつぶす【パリィ】
	地震	歩いたときなどに周囲の地面を揺らす【弾属性】
	側転攻撃	側面へ転がる

特徴
- 攻撃を受けると、反撃で『踏みつけ』を使うことがある
- 脚で地面を踏みしめたときに、周囲の相手を『地震』で攻撃する

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	31420
最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80

BATTLE ADVICE クジャタ系

後方からバックアタックで大ダメージ

クジャタ系の敵に不用意に近づくと、地面を踏みしめて起こしてくる『地震』や、横に転がる『側転攻撃』などのエジキになってしまう。しかし、敵の背後かつ密接しない程度の位置から、バックアタックを狙って通常攻撃を当てれば、『地震』以外の攻撃をほとんど受けずに戦えるのだ。『地震』で受けるダメージも、弾耐性を上げることでかなり小さくできる。選ぶ武器は、攻撃力の高い大剣がオススメ。なお、『側転攻撃』に巻きこまれる危険はともなうが、遠くからシフトブレイクで攻撃してすぐに離れるというヒット&アウェイも有効だ。

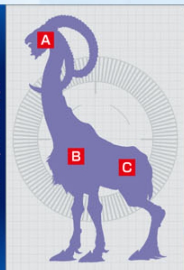


⬆クジャタ系の敵は力の値が高いぶん、攻撃のダメージが大きい。しかも、ツノを構えて走ってくる『突進』以外は、ガードや回避などが不可能。

※1……討伐依頼で出現するアルバは「31110」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方:レスタルム封鎖線周辺、クレイン地方:メルダシオ協会本部周辺	28	28800	3180	126	108	128	6
	03以降	ダスカ地方:レスタルム封鎖線周辺 (→P.275)	28	61800	4000	178	153	128	8

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの20%	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊後	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2				
	破壊時に起こること	力が15%下がる										
B 胸部	HPの25%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										
C 腹部	HPの25%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	18	18	0	0	0	0	3	10	70(10秒)	5	300	180

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方:カーテスの大皿周辺(北東部&西部)	58	163200	26910	238	167	4281	8

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの20%	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0				
	破壊時に起こること	力が15%下がる										
B 胴体	HPの8%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が10%下がる										
C 脚(4カ所)	HPの10%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が10%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	25	25	0	0	0	0	49	無効	無効(10秒)	15	8850	245

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.2%



⬅敵の後方に走ってまわりこみ、バックアタックを行なったりバックアタックリンクを発動させたりする。



➡コマンドは、ノクティスを強化する『エンハンス』と、味方全員が無敵になる『ラウンドアサルト』が役立つ。

トウコツ

野獣 [トウテツ系]



戦利品	湾曲した牙(25%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×2(30%)

おもなアクション 詳細 P.507

名前	解説
かみつき	踏みこみながらかみつく【回避】
横跳びツメ攻撃	すばやく横に跳ねながらツメを振る【回避】
体当たり	走り寄って身体ごとぶつかる【パリィ】
跳びかかり	跳びかかって押し倒し、食いつく【パリィ】

特徴
- すばやく横にステップすることがある
- 積極的に走りまわる
- ひるんだりダウンしたりしやすい(討伐依頼で出現するものをのぞく)

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※1)	2470
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

サハギン

野獣 [サハギン系]



戦利品	サハギンの鱗(100%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×3(50%)

おもなアクション 詳細 P.513

名前	解説
かみつき	踏みこみながらかみつく【回避】
ジャンプかみつき	かみついたあと相手を引きずって転がす【パリィ】
尻尾攻撃	尻尾を振りまわす【回避】
振り向きかみつき	振り向きながらかみつく【回避】

特徴
- 積極的に近づいて攻撃する

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※2)	2900
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

パワーシザー

野獣 [ロックシザー系]



戦利品	大蟹のはさみ(50%)、パワーシザーの肉×2(50%)(※3)
吸収できるエレメント	炎エレメント×3(50%)

おもなアクション 詳細 P.507

名前	解説
ハサミ攻撃	ハサミを振る。相手の防御力を無視【回避】
連続ハサミ攻撃	ハサミを2回振る。相手の防御力を無視【回避】
跳びかかり	跳んでツメを刺す。相手の防御力を無視【パリィ】
横移動ハサミ攻撃	横走りで近寄って攻撃する。相手の防御力を無視【パリィ】

特徴
- 相手の防御力を無視してダメージを与える
- 通常はゆっくり歩くが、『横移動ハサミ攻撃』を使うときはすばやく歩く

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※4)	6300
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

※1……討伐依頼で出現するトウコツは「7820」　※2……討伐依頼で出現するサハギンは「8500」
※3……封印の扉のダンジョンに出現するパワーシザーは「頑丈なはさみ(50%)、パワーシザーの肉×3(50%)」
※4……討伐依頼で出現するパワーシザーは「8500」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：レスタルム周辺	12	4600	690	61	59	19	3
	03以降	クレイン地方：レスタルム周辺 (→P.270)	12	11300	810	67	65	19	5

部位ごとのデータ



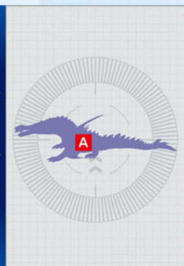
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	0	4	10	45(1.5秒)	0	100	0

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：ウェナス川上流	18	6600	1120	81	69	73	3
	03以降	クレイン地方：土産ものパーブスト周辺 (→P.272)	18	21500	1600	108	92	73	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	13	13	0	0	0	0	2	0	40(1.5秒)	0	100	128

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：土産ものパーブスト周辺、マルマレームの森周辺など	18	15000	1400	87	78	68	5
	15	封印の扉のダンジョン(ドロール洞窟)	70	74400	29830	143	126	1242	5
	01以降	リード地方：レストストップ・ランガウィータ周辺 (→P.262)	18	20800	1700	104	94	68	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性(※5)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	20	20	0	0	0	0	3	10	55(3秒)	1	300	180

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.2%

※5……クレイン地方に出現するもの以外のパワーシザーは「攻撃ダウン：15、防御ダウン：15、ストップ：2、執着：0、ライブラ：35(3秒)、即死：5、デス：1350、オルタナ：200」

INDEX
エネミーの分類
出現と再出現
感知
部位
戦利品
エネミーデータ
▶野獣
▶シガイ
▶帝国軍
▶六神
▶帝国幹部
▶討伐依頼の敵
アクションデータ

バイコーン

野獣
【メズマライズ系】



戦利品	しなやかな尾毛(75%) 部位破壊 捻じれた螺旋角(75%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×4(50%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.508	頭連続横振り	頭を左右に振ってツノでなぎ払う【回避】
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	後方キック	うしろ脚で蹴る【回避】
	突進しゃくりあげ	走り寄ってツノを振り上げる【パリィ】

特徴
- 積極的に走りまわる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計(※1)	2900
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

ミドガルズオルム

BATTLE ADVICE (下記)

野獣
【ミドガルズオルム系】



戦利品	ミドガルズオルムの肉×2(50%)、大蛇の鱗(50%) 部位破壊 大蛇のフード(25%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×6(50%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.514	突進かみつき	地面をすべるように移動しながらかみつく【回避】
	飛び出し	地中から勢いよく飛び出す【回避】
	酸の雨	噴き出した酸を周囲に降らす【冷気属性】
	高圧水流	細い水流を口から噴き出す【弾属性/毒/回避】

特徴
- すばやく地面を這いずって移動することがある
- 地面にもぐったのち相手の足元で『飛び出し』を使うことがある

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計(※2)	31110
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

BATTLE ADVICE ミドガルズオルム系、ナーガ系

大きく離れてシフトブレイクでダメージを与えていく

特定のステータス異常を引き起こす液体や光線を放ったり(右の表を参照)、周囲の広範囲を尻尾でなぎ払ったりしてくる難敵。離れてガードモードを行ないながら様子をうかがい、敵の攻撃の合間にシフトブレイクを当てていくのが、もっとも安全だろう。

●ナーガ系の敵への対処法

トード状態を発生させる攻撃を多用してくるので、月のペンダントで無効化したい。HPが残り20%以下になったナーガ系の敵は1回だけ、静止したまま涙を流したのち、ナーガとトウビョウの場合は自爆し、ナーガラージャとマハーナーガの場合はHPを回復する。しかし、敵の背後から攻撃してバックアタックリンクを発動させれば、中断させることが可能だ。

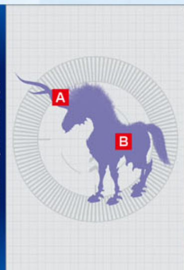
ステータス異常を引き起こす攻撃の種類

系統	敵の名前	攻撃	属性	ステータス異常
ミドガルズオルム系	ミドガルズオルム、ウトガルズオルム、グローツラング	高圧水流	弾	毒
	ヨルムンガンド、ビルレスト	マグマの雨、熱光線	炎	燃焼
ナーガ系	ナーガ、トウビョウ	酸の雨、液飛ばし	弾	トード
	ナーガラージャ、マハーナーガ	酸の雨、液飛ばし	弾	トード
		石化光線	弾	石化

※1……討伐依頼で出現するバイコーンは「7800」　※2……討伐依頼で出現するミドガルズオルムは「34680」
※3……討伐依頼で出現するミドガルズオルムは「片手剣：×1.0、大剣：×1.2、短剣：×1.0、盾：×1.2」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：レスタルム周辺、トーレンズ基地周辺、ラバティオ火山など	25	7700	1550	89	76	111	3
	03以降	ダスカ地方：カーテスの大皿周辺(北東部)など (→P.266、282)	25	18100	1830	99	85	111	5

部位ごとのデータ

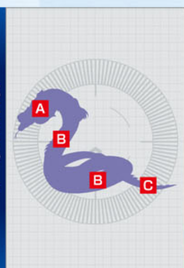


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器) 片手剣	大剣	槍	短剣	銃	盾	機械	ダメージ倍率(属性) 炎	冷気	雷	光
A ツノ 戦利品アリ	HPの15%	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0				
	破壊時に起こること	ターゲットにできなくなる／力が15%下がる										
B 胴体	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	0	2	0	40(1.5秒)	0	100	128	毎秒2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：土産ものバーブスト周辺	54	146900	22770	192	231	1404	8
	08以降	クレイン地方：ヴェスペル湖周辺 (→P.288)	54	205700	30410	214	258	1404	9

部位ごとのデータ

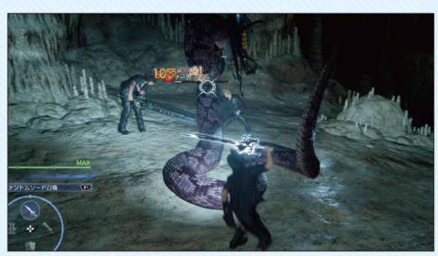


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器) 片手剣	大剣	槍	短剣	銃	盾	機械	ダメージ倍率(属性) 炎	冷気	雷	光
A 頭部 (※3) 戦利品アリ	HPの10%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が10%下がる										
B 胴体 (2ヵ所) (※3)	HPの20%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が10%下がる										
C 尻尾 (※3)	HPの15%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が10%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	20	20	0	0	0	0	51	無効	無効(20秒)	15	8850	245	毎秒0.2%



←尻尾による攻撃に巻きこまれない距離で敵の攻撃をかわしつつ、スキを突いてシフトブレイクで攻撃しよう。



➡バックアタックリンクは、敵の胴体をロックオンして写真の位置あたりから攻撃すると、成功させやすい。

SECTION 6
ENEMY エネミー
INDEX
エネミーの分類
出現と再出現
感知
部位
戦利品
エネミーデータ
▸野獣
▸シガイ
▸帝国軍
▸六神
▸帝国幹部
▸討伐依頼の敵
アクションデータ

ディノエイビス

野獣 [ソードテイル系]



戦利品	鋭利な風切羽(50%)、ソードテイルの肉×2(50%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×2(30%)

おもなアクション 詳細 P.509	名前	解説
	急降下尻尾攻撃	上空から急降下して尻尾でたたく【パリィ】
	横飛行尻尾攻撃	相手のそばを横切るように飛びながら尻尾でたたく【回避】
	渦巻き飛行攻撃	渦を巻くように飛びながら上昇【弾属性／回避】
	サマーソルト	宙返りしながら尻尾でたたく【回避】

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- 空中をすばやく飛びまわる
- 攻撃をあまり行なわない傾向がある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	510
	最後の一撃	50
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

ハンドレッグ

野獣 [ハンドレッグ系]



戦利品	大ムカデの脚(50%)、大ムカデの脚×3(50%) 部位破壊 大ムカデの顎(100%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×4(50%)

おもなアクション 詳細 P.514	名前	解説
	かみつき	キバでかみつく【回避】
	強かみつき	前方へ身体を伸ばしながらかみつく【パリィ】
	押しつぶし	前方へ倒れこんで身体でつぶす【パリィ】
	液飛ばし	毒液を口から飛ばす【弾属性／毒／回避】

特徴
- すばやく地面を這いずって移動することがある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※1)	2900
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

コントン

野獣 [トウテツ系]



戦利品	コントンの毛皮(50%) ※封印の扉のダンジョンに出現するコントンは「麗しき毛皮(50%)」
吸収できるエレメント	炎エレメント×2(30%)

おもなアクション 詳細 P.507	名前	解説
	横跳びツメ攻撃	すばやく横に跳ねながらツメを振る【回避】
	体当たり	走り寄って身体ごとぶつかる【パリィ】
	跳びかかり	跳びかかって押し倒し、食いつく【パリィ】
	咆哮	おたけびで相手を混乱させる【弾属性／混乱／回避】

特徴
- すばやく横にステップすることがある
- 積極的に走りまわる
- ひるんだりダウンしたりしやすい

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	1360
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

※1……討伐依頼で出現するハンドレッグは「8500」
※2……封印の扉のダンジョンに出現するコントンは「即死：5、デス：500、オルタナ：180」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	04	ダスカ地方：カーテスの大皿	18	2400	930	62	57	39	2

部位ごとのデータ

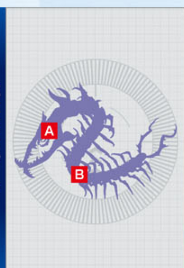


	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	3	3	0	0	0	0	無効	5	40(1.5秒)	0	50	128	毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：遺構の森周辺	20	6200	1190	78	70	148	3
	03以降	ダスカ地方：レストストップ・テルパ周辺 (→P.280)	20	20800	1700	104	94	148	6

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの25%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること 力が15%下がる											
B 胴体	HPの35%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	15	15	0	0	0	25	2	0	35(1.5秒)	0	100	128	毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：トーレンズ基地周辺、オールド・レスタ周辺など	22	3100	1190	78	71	52	2
	15	封印の扉のダンジョン(スチリフの杜など)	79	17400	27580	126	109	731	2

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性(※2)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	5	5	0	0	0	0	3	10	40(1.5秒)	0	50	128	毎秒1.5%

シーデビル

野獣
[サハギン系]



戦利品	尖った頭鰭(20%) ※封印の扉のダンジョンに出現するシーデビルは「ずっしりとした鱗板(80%)」
吸収できるエレメント	炎エレメント×3(50%)(※1)

おもなアクション 詳細P.513	名前	解説
	かみつき	踏みこみながらかみつく【回避】
	ジャンプかみつき	かみついたあと相手を引きずって転がす【パリィ】
	尻尾攻撃	尻尾を振りまわす【回避】
	高圧水流	細い水流を口から噴き出す【冷気属性/回避】

特徴
- すばやく後退してから『高圧水流』を使うことがある
- 相手からやや離れた位置で様子を見ることがある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※2)	2900
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

カーラボス

BATTLE ADVICE (下記)

野獣
[カーラボス系]



戦利品	ざらざらした殻(50%)、カーラボスの肉×2(50%) 部位破壊 巨大海老の髭(100%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×6(50%)

おもなアクション 詳細P.516	名前	解説
	連続ハサミ攻撃	左右のハサミを交互に振り下ろす【回避】
	ジャンプ	跳びかかって身体でつぶす【パリィ】
	横移動ハサミ攻撃	横走りで近寄って攻撃する【パリィ】
	高圧水流	細い水流を尻尾から噴き出す【冷気属性/回避】

特徴
- 通常はゆっくり歩くが、『横移動ハサミ攻撃』『水放射』『高圧水流』を使うときはすばやく歩く
- ファントムソード以外の武器による攻撃に強い(破壊された部位をのぞく)

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※4)	34000
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

BATTLE ADVICE カーラボス系

部位破壊を目指してファントムソードで攻撃

「ファントムソード以外の武器による攻撃のダメージを大幅に軽減する」という特徴を持つ敵だが、破壊された部位はダメージを軽減しなくなる。攻撃を当てやすい頭部に狙いをしぼり、破壊するまではファントムソードで、破壊後はそれ以外の武器でダメージを与えていくといい。有効な戦法は、近い距離で敵の攻撃を待ってガード後のパリィによる反撃を当てていくか、遠くからのシフトブレイクで攻撃するというもの。ファントムソードでシフトブレイクを行なうさいは、ノクティスのHPの残量にも気をつけよう。



⬆パリィを狙うときやシフトブレイクを使うときはこれくらい離れておくと、不意に敵の攻撃を仕掛けられてもガードが間に合いやすい。

※1……封印の扉のダンジョンに出現するシーデビルは「炎エレメント×8(100%)」　※2……討伐依頼で出現するシーデビルは「8500」
※3……封印の扉のダンジョンに出現するシーデビルは「即死：5、デス：850、オルタナ：180」　※4……討伐依頼で出現するカーラボスは「8500」
※5……討伐依頼で出現するカーラボスは「攻撃ダウン：20、防御ダウン：20、ストップ：3、執着：10、ライブラ：65(10秒)、即死：5、オルタナ：230」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：マルマレームの森周辺、カエムの岬周辺など	28	9000	2240	94	81	168	3
	15	封印の扉のダンジョン(クラストゥルム水道)	86	48600	37130	141	115	1577	3
	01以降	リード地方：ガーディナ渡船場周辺など (→P.265、284)	28	28800	3180	126	108	168	6

部位ごとのデータ

部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
		1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4
A 全身	HPの60%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性(※3)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	0	2	0	40(1.5秒)	0	100	128	毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：カエムの岬周辺	40	89000	8840	166	202	651	8
	03以降	クレイン地方：レルティ海岸周辺 (→P.283)	40	40900	7040	117	142	751	6

部位ごとのデータ

部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
		1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4
A 頭部 戦利品アリ	HPの20%	×0.6	×0.4	×0.6	×0.4	×0.4	×0.4	×0.4	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0				
	破壊時に起こること 力が15%下がる											
B 上半身	HPの20%	×0.6	×0.4	×0.6	×0.4	×0.4	×0.4	×0.4	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0				
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											
C 下半身	HPの20%	×0.6	×0.4	×0.6	×0.4	×0.4	×0.4	×0.4	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0				
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性(※5)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	25	25	0	0	0	0	49	無効	無効(10秒)	15	3000	240	毎秒0.2%

⬇攻撃を集中して敵の頭部を破壊したあと、引きつづき同じ部位を狙っていく。頭部を破壊した時点でアイテムが得られるのもメリットだ。





⬆冷気属性のエレメント魔法も効果的だが、バトルエリアの冷気の属性値が上がると、敵の『水放射』『高圧水流』のダメージが増える点には注意。

INDEX

マンドレイク

野獣
［トレント系］



戦利品	マンドレイクの花(25%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×3(50%)

おもなアクション 詳細 P.515

名前	解説
中パンチ	腕を斜めに振り下ろす【回避】
回転尻尾攻撃	横に回転しながら尻尾を振りまわす【回避】
跳びかかり	跳びかかって押しつぶす【パリィ】
叫び	おたけびで相手を混乱させる【弾属性／混乱】

特徴
- HPが残り少なくなると、『叫び』で周囲の相手に混乱状態を発生させるようになる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	2900
最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒100

ソルジャーワスプ

野獣
［キラービー系］



戦利品	棘だらけのカマ(75%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×3(50%)

おもなアクション 詳細 P.512

名前	解説
体当たり	飛んでいき身体ごとぶつかる【パリィ】
毒針	腹部の針で突く【弾属性／毒／回避】
混乱ガス	相手を混乱させるガスを吹きつける【弾属性／混乱／回避】
捕獲攻撃	つかまえて上空から落とす【パリィ】

特徴
- 低空を飛びまわる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	2610
最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80

ヒナドリス

野獣
［コカトリス系］



戦利品	ヒナドリスの肉×2(100%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×3(50%)

おもなアクション 詳細 P.515

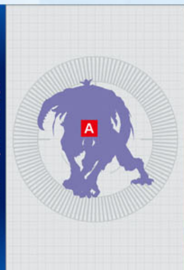
名前	解説
キック	左右の脚で交互に蹴る【回避】
クチバシ攻撃	クチバシで突く【回避】
体当たり	走り寄って身体ごとぶつかる【混乱／パリィ】

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- 『体当たり』中のヒップアタックで相手の残りHPを1にする

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	1600
最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース	毎秒80

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：マルマレームの森	32	8700	2660	108	82	165	3
	07以降	クレイン地方：メルロの森	32	8700	2660	108	82	165	3

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
		1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4
A 全身	HPの60%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×0.5

破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	0	4	10	45(1.5秒)	0	100	200	毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	マルマレームの森	37	10200	4080	99	89	209	3
	03以降	クレイン地方：ラバティオ火山周辺 (→P.290)など	37	33700	5760	132	118	209	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
		1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×0.5

破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	15	15	0	0	0	0	2	0	35(1.5秒)	5	100	230	毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	07以降	クレイン地方：ヴェスペル湖周辺	14	2500	640	62	56	44	2

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
		1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×0.5

破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	0	1	0	30(1.5秒)	0	50	0	毎秒0.5%

バジリスク

野獣
［コカトリス系］



戦利品	バジリスクの飾り羽根(50%)、バジリスクの肉×2(50%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×4(50%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.515	キック	左右の脚で交互に蹴る【回避】
	クチバシ攻撃	クチバシで突く【回避】
	滑空攻撃	滑空して脚で蹴る【パリィ】
	尻尾たたきつけ	尻尾を振り下ろす【毒／パリィ】

特徴
- 積極的に走りまわる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※1)	6300
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

コカトリス

野獣
［コカトリス系］



戦利品	コカトリスの尾羽根(100%) 部位破壊 コカトリスの鶏冠(100%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×4(50%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.515	キック	左右の脚で交互に蹴る【回避】
	クチバシ攻撃	クチバシで突く【回避】
	滑空攻撃	滑空して脚で蹴る【パリィ】
	急降下攻撃	上空から急降下して踏みつける【パリィ】

特徴
- ジャンプすることがある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※2)	8500
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

ムシュフシュ

野獣
［ムシュフシュ系］



戦利品	鱗甲板(50%) 部位破壊 ギザギザした毒針(50%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×3(50%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.516	かみつき	跳びかかりながらかみつく【回避】
	横飛び攻撃	すばやく横に跳ねながらかみつく【回避】
	尻尾振り下ろし	前方へ尻尾を振り下ろす【毒／パリィ】
	回転尻尾攻撃	横に回転しながら尻尾を振りまわす【回避】

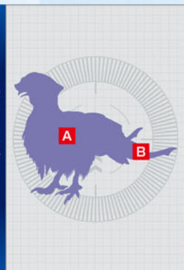
特徴
- すばやく横にステップすることがある
- 積極的に走りまわる
- ひるんだりダウンしたりしやすい(討伐依頼で出現するものをのぞく)

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※3)	2470
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

※1……討伐依頼で出現するバジリスクは「8500」　※2……討伐依頼で出現するコカトリスは「30500」
※3……討伐依頼で出現するムシュフシュは「7820」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	07以降	クレイン地方：ヴェスペル湖周辺	24	17700	1700	96	83	165	5
	09以降	クレイン地方：ヴェスペル湖周辺 (→P.288)	24	24400	2060	116	100	165	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 胴体	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											
B 尻尾	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること ターゲットにできなくなる／体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	25	2	15	65(3秒)	1	300	180	毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	07以降	クレイン地方：ヴェスペル湖周辺	35	32900	4760	134	114	419	6
	03以降	ダスカ地方：コルニクス鉱油アルスト支店周辺 (→P.267)	35	69800	5990	191	162	419	8

部位ごとのデータ

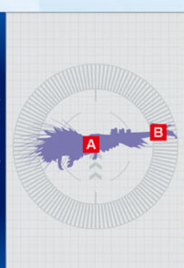


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること ターゲットにできなくなる／体力と精神が15%下がる											
B 胴体	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	25	2	15	75(10秒)	5	300	230	毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	07以降	クレイン地方：ヴェスペル湖周辺、メルロの森	24	7500	1760	87	79	75	3
	08以降	クレイン地方：ヴェスペル湖周辺 (→P.287)	24	24900	2510	116	106	75	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 胴体	HPの35%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											
B 尻尾 戦利品アリ	HPの25%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	25	4	10	45(1.5秒)	0	100	128	毎秒1%

キラーワスプ

野獣
［キラービー系］



戦利品	棘だらけのカマ(75%) ※封印の扉のダンジョンに出現するキラーワスプは「鋭利なカマ(75%)」
吸収できるエレメント	雷エレメント×3(50%)

おもなアクション（詳細 P.512）	名前	解説
	体当たり	飛んでいき身体ごとぶつかる【パリィ】
	毒針	腹部の針で突く【弾属性／毒／回避】
	混乱ガス	相手を混乱させるガスを吹きつける【弾属性／混乱／回避】
	捕獲攻撃	つかまえて上空から落とす【パリィ】

特徴
- 低空を飛びまわる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※1)	2610
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

ケツァルコアトル

BATTLE ADVICE P.356

野獣
［グリフォン系］



戦利品	半透明の皮膜(75%) 部位破壊 緋色の骨針(100%)(※3)
吸収できるエレメント	雷エレメント×8(100%)(※4)

おもなアクション（詳細 P.512）	名前	解説
	しゃくりあげ	頭部を振り上げたあと前脚で踏む【パリィ】
	雷の咆哮	おたけびで周囲に電撃を放つ【雷属性／感電】
	帯電急降下攻撃	上空から急降下して踏みつける【パリィ】
	雷ブレス	雷の球を口から飛ばす【雷属性／感電／回避】

特徴
- シガイではないが、攻撃でノクティスたちの最大HPを減らす
- ある程度の時間を地上で過ごすと飛び上がり、空中で行動しはじめる
- ある程度の時間を空中で過ごすか『急降下攻撃』を使うと着地する
- 『雷ブレス』のあと、つづけて『雷の咆哮』か『帯電急降下攻撃』か『空中ツメ攻撃』を使うことが多い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※5)	29890
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

サルファーアラクラン

野獣
［アラクラン系］



戦利品	サソリの針(30%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×2(30%)

おもなアクション（詳細 P.507）	名前	解説
	ハサミ攻撃	ハサミを振る。相手の防御力を無視【回避】
	尾針攻撃	尾針を刺す。相手の防御力を無視【回避】
	跳び尾針攻撃	跳びかかって尾針を刺す【パリィ】

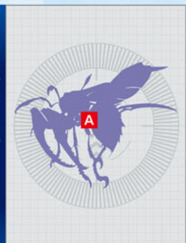
特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい(討伐依頼で出現するものをのぞく)
- 相手の防御力を無視してダメージを与える
- 前進するときはゆっくり歩くが、相手の周囲をまわるときはすばやく移動する場合が多い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※7)	1600
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

※1……討伐依頼で出現するキラーワスプは「29890」
※2……封印の扉のダンジョンに出現するキラーワスプは「即死：5、デス：850、オルタナ：180」、討伐依頼で出現するキラーワスプは「即死：15、デス：3000、オルタナ：240」
※3……討伐依頼で出現するケツァルコアトルは「半透明の皮膜(100%)、部位破壊 緋色の骨針(100%)」

出現場所ごとの強さ CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
03以降	クレイン地方：ヴェスペル湖周辺など	28	7800	2040	90	81	133	3
15	封印の扉のダンジョン(バルーバ採掘場跡など)	76	33600	29290	132	115	909	3
08以降	クレイン地方：ヴェスペル湖周辺など (→P.285、290)	33	64700	5530	180	162	151	8

部位ごとのデータ



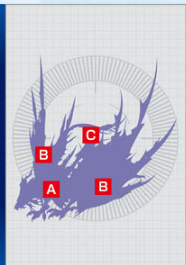
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性(※3)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	15	15	0	0	0	0	2	0	35(1.5秒)	0	100	128

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
07以降	クレイン地方：スチリフの杜[メインクエスト]	32	64600	4840	184	157	844	8
08以降	クレイン地方：スチリフの杜 (→P.286)	38	107400	9790	221	186	1123	9

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 胴体	HPの20%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	無効	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
B 翼(2カ所) 戦利品アリ	HPの15%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	無効	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
C 尻尾	HPの20%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	無効	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											

ステータス異常への耐性(※6)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	15	15	0	0	無効	0	無効	無効	無効(20秒)	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
03以降	クレイン地方：ラバティオ火山周辺、ラバティオ火山	25	3400	1640	73	66	93	2
01以降	リード地方:レストストップ·ランガウィータ周辺 (→P.262)	25	18700	2220	98	89	93	5

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性(※8)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	0	1	0	30(1.5秒)	0	50	128

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.2%

※4……討伐依頼で出現するケツァルコアトルは「雷エレメント×4(50%)」 ※5……討伐依頼で出現するケツァルコアトルは「33320」
※6……討伐依頼で出現するケツァルコアトルは「オルタナ：240」 ※7……討伐依頼で出現するサルファーアラクランは「6300」
※8……討伐依頼で出現するサルファーアラクランは「即死：1、デス：300、オルタナ：180」

雷神鳥

野獣
[ソードテイル系]



戦利品	雷神鳥の羽(75%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×2(30%)

おもなアクション 詳細 P.509

名前	解説
滑空攻撃	滑空しながら尻尾でたたく【回避】
急降下尻尾攻撃	上空から急降下して尻尾でたたく【パリィ】
横飛行尻尾攻撃	相手のそばを横切るように飛びながら尻尾でたたく【回避】
トゲ飛ばし	尻尾からトゲを飛ばす【弾属性／感電／回避】

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい(討伐依頼で出現するものをのぞく)
- 空中をすばやく飛びまわる
- 『トゲ飛ばし』で遠距離から攻撃することがある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※1)	1440
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

ワイバーン

野獣
[ワイバーン系]



戦利品	ワイバーンの翼(75%) ※封印の扉のダンジョンに出現するワイバーンは「竜のかぎ爪(100%)」
吸収できるエレメント	雷エレメント×8(100%)(※2)

おもなアクション 詳細 P.516

名前	解説
ツメ攻撃	左右のツメで引っかく【回避】
滑空攻撃	滑空して身体ごとぶつかる【回避】
急降下攻撃	上空から急降下して踏みつける【パリィ】
跳びかかり	跳びかかって押し倒し、食いつく【パリィ】

特徴
- 基本的に地上で行動するが、『滑空攻撃』『急降下攻撃』の使用中は飛行する

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※3)	2610
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

トレント

野獣
[トレント系]



戦利品	トレントの枯れ枝(80%) 部位破壊 トレントの古木(100%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×5(50%)

おもなアクション 詳細 P.515

名前	解説
中パンチ	腕を斜めに振り下ろす【回避】
回転尻尾攻撃	横に回転しながら尻尾を振りまわす【回避】
跳びかかり	跳びかかって押しつぶす【パリィ】
叫び	おたけびで相手を混乱させる【弾属性／混乱】

特徴
- すばやく側転して距離をとることがある
- 『叫び』で周囲の相手に混乱状態を発生させる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	30500
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒100	

※1……討伐依頼で出現する雷神鳥は「7820」　※2……封印の扉のダンジョンに出現するワイバーンは「雷エレメント×18(100%)」
※3……封印の扉のダンジョンに出現するワイバーンは「29890」、討伐依頼で出現するワイバーンは「8080」
※4……封印の扉のダンジョンに出現するワイバーンは「即死：15、デス：無効、オルタナ：254」、討伐依頼で出現するワイバーンは「即死：15」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：ラバティオ火山周辺、ラバティオ火山	29	4100	1920	73	91	86	2
	03以降	クレイン地方：メルダシオ協会本部周辺など (→P.285、290)	29	21200	2600	86	107	86	5

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	3	3	0	0	無効	0	無効	5	40(1.5秒)	0	50	128

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：ラバティオ火山	38	11400	4120	104	88	361	3
	15	封印の扉のダンジョン(スチリフの杜)	86	301900	62220	265	217	2928	8
	03以降	クレイン地方：ラバティオ火山周辺 (→P.290)	38	36400	5820	139	117	361	6

部位ごとのデータ



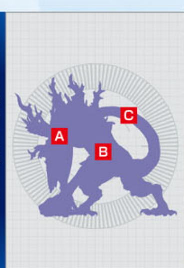
	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの25%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性(※4)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	0	4	10	45(1.5秒)	0	100	200

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	07以降	クレイン地方：メルロの森	38	71000	7160	219	166	209	8
	08以降	クレイン地方：ヴェスペル湖周辺(夜) (→P.288)	46	91400	13220	243	183	312	8

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの15%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										
B 胴体	HPの15%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										
C 尻尾	HPの15%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性(※5)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	20	20	0	0	0	0	51	無効	無効(10秒)	15	3000	240

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.2%

※5……討伐依頼で出現するトレントは「攻撃ダウン：15、防御ダウン：15、ストップ：5、執着：20、ライブラ：75(10秒)、デス：8850、オルタナ：245」

はぐれベヒーモス

BATTLE ADVICE（下記）

野獣 ［ベヒーモス系］



戦利品	ベヒーモスのモモ肉(100%) 部位破壊 ベヒーモスの角(100%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×33(100%)

おもなアクション（詳細 P.517）	名前	解説
	尻尾攻撃	尻尾を振りまわす【回避】
	ツメ横振り	ツメを横に振る【回避】
	しゃくりあげ	ツノを振り上げたあと前脚で踏む【パリィ】
	踏みつけ	前脚を上げて踏みつぶす【パリィ】

特徴
- 積極的に走りまわる
- 前方や側面に跳ねたときの着地時に、ぶつかった相手にダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	31110
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

はぐれカーラボス

BATTLE ADVICE P.366

野獣 ［カーラボス系］



戦利品	カーラボスの頭胸甲(100%) 部位破壊 巨大海老の髭(100%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×6(50%)

おもなアクション（詳細 P.516）	名前	解説
	連続ハサミ攻撃	左右のハサミを交互に振り下ろす【回避】
	ジャンプ	跳びかかって身体でつぶす【パリィ】
	横移動ハサミ攻撃	横走りで近寄って攻撃する【パリィ】
	高圧水流	細い水流を尻尾から噴き出す【冷気属性／回避】

特徴
- 通常はゆっくり歩くが、『横移動ハサミ攻撃』『水放射』『高圧水流』を使うときはすばやく歩く
- ファントムソード以外の武器による攻撃に強い(破壊された部位をのぞく)

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	34000
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

BATTLE ADVICE ベヒーモス系

※スモークアイへの対処法はP.488に掲載

接近戦を避けて遠くからシフトブレイクを当てよう

ベヒーモス系の敵は、こちらの様子をうかがうとき以外は、積極的に近寄って攻撃を仕掛けてくる。敵の攻撃はガードモードでほとんど回避できるものの、こちらが攻撃するスキが少なく、なかなかダメージを与えられない。マップシフトなどを行なって間合いを離し、遠くからのシフトブレイクで敵のHPを減らしていくようにすれば、ラクに戦えるはずだ。

●キングベヒーモスへの対処法

キングベヒーモスは、冷気属性の攻撃や遠距離攻撃を使う。なかでも脅威となるのは、周囲を攻撃しつつバトルエリアの冷気の属性値を上げる『冷気の咆哮』。事前に過去の世界でグリーンスムージーなどを食べて冷気耐性を上げてくるか、『ファイラ』などを使って冷気の属性値をもとにもどそう。シフトブレイクによる攻撃が有効な点は、ほかのベヒーモス系の敵と同じだ。なお、『ファイラ』を使うと炎の属性値が上がるため、『エンハンス』でバーンエンハンス状態を発生させれば、シフトブレイクのダメージを大幅に増やせる。

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	08以降	リード地方：荒野の宿営地周辺［サブクエスト］	35	69800	5990	191	162	1153	8

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率（武器）							ダメージ倍率（属性）			
A 頭部 戦利品アリ	HPの15%	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×1.0	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0				
	破壊時に起こること	力が15%下がる										
B 胴体	HPの5%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が10%下がる										
C 脚（4ヵ所）	HPの8%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が10%下がる										
D 尻尾	HPの10%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が10%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	20	20	0	0	0	0	51	無効	無効（20秒）	15	8850	245	毎秒0.1%

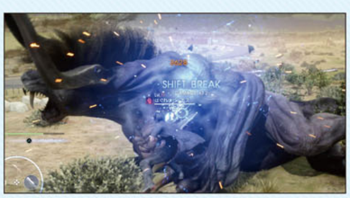
出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	08以降	クレイン地方：レルティ海岸周辺［サブクエスト］	35	75300	6350	158	194	507	8

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率（武器）							ダメージ倍率（属性）			
A 頭部 戦利品アリ	HPの20%	×0.6	×0.4	×0.6	×0.4	×0.4	×0.4	×0.4	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0				
	破壊時に起こること	力が15%下がる										
B 上半身	HPの20%	×0.6	×0.4	×0.6	×0.4	×0.4	×0.4	×0.4	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0				
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										
C 下半身	HPの20%	×0.6	×0.4	×0.6	×0.4	×0.4	×0.4	×0.4	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0				
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	20	20	0	0	0	0	3	10	65（10秒）	5	3000	180	毎秒0.2%



↑攻撃力が高い大剣かファントムソードを選び、遠くからシフトブレイクを行なおう。コマンドの『エンハンス』による強化も役立つ。



←冷気の属性値が上がった状態での『冷気の咆哮』は、最大で3倍近いダメージになる。

ヘイカン

野獣
［トウテツ系］



戦利品	真紅の舌(50%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×2(30%)

おもなアクション 詳細 P.507

名前	解説
かみつき	踏みこみながらかみつく【回避】
横跳びツメ攻撃	すばやく横に跳ねながらツメを振る【回避】
体当たり	走り寄って身体ごとぶつかる【パリィ】
跳びかかり	跳びかかって押し倒し、食いつく【パリィ】

特徴
- すばやく横にステップすることがある
- 積極的に走りまわる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	2470
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

グランガッチ

野獣
［サハギン系］



戦利品	ゴツゴツした鱗板(75%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×3(50%)

おもなアクション 詳細 P.513

名前	解説
かみつき	踏みこみながらかみつく【回避】
ジャンプかみつき	かみついたあと相手を引きずって転がす【パリィ】
尻尾攻撃	尻尾を振りまわす【回避】
高圧水流	細い水流を口から噴き出す【冷気属性／回避】

特徴
- すばやく後退してから『高圧水流』を使うことがある
- 相手からやや離れた位置で様子を見ることがある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	2900
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

モルボルベビー

野獣
［モルボル系］



戦利品	モルボルの蔓(5%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×2(30%)

おもなアクション 詳細 P.517

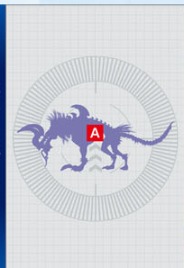
名前	解説
かみつき	踏みこみながらかみつく【回避】

特徴
- 攻撃をあまり行なわない傾向がある
- どの攻撃を受けても部位破壊が起こる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	2900
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	10	ケスティーノ鉱山	28	7800	2040	90	81	72	3

部位ごとのデータ

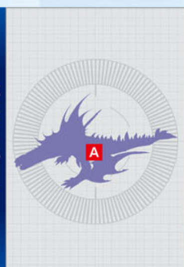


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器) 1	武器2	武器3	武器4	武器5	武器6	武器7	ダメージ倍率(属性) 1	属性2	属性3	属性4
A 全身	HPの60%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	0	4	10	45(1.5秒)	0	100	128	毎秒1.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	10	ケスティーノ鉱山	29	9200	2530	96	82	179	3

部位ごとのデータ

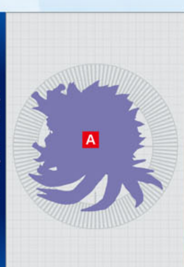


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器) 1	武器2	武器3	武器4	武器5	武器6	武器7	ダメージ倍率(属性) 1	属性2	属性3	属性4
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	0	2	0	40(1.5秒)	0	100	128	毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	10	ケスティーノ鉱山	38	10600	4370	101	90	61	3

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器) 1	武器2	武器3	武器4	武器5	武器6	武器7	ダメージ倍率(属性) 1	属性2	属性3	属性4
A 全身	HPの50%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.5	×1.2	×0.5	×0.5
	破壊後	×1.25	×1.45	×1.25	×1.25	×1.25	×1.25	×1.45	×1.75	×1.45	×0.75	×0.75
	破壊時に起こること	—(「CRUSH」とは表示されない)										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	15	15	0	0	0	0	2	0	35(1.5秒)	0	100	200	毎秒0.1%

モルボル

BATTLE ADVICE (下記)

野獣 【モルボル系】



戦利品	モルボルの目玉(100%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×8(100%)(※1)

おもなアクション	名前	解説
	臭い息	混乱などを引き起こす息を吐く【弾属性/各種ステータス異常】
	飲みこみ	大きく口を開いて相手を飲みこむ【パリィ】
	突進	すばやく直進して身体ごとぶつかる【回避】
	毒液散布	毒液を周囲に振りまく【弾属性/毒/回避】

詳細 P.517

特徴
- 『突進』で、すばやく前進または後退することがある
- HPがある程度減ると、『飲みこみ』を使うようになる
- HPが残り少なくなると、『臭い息』を多用しはじめる
- どの攻撃を受けても部位破壊が起こる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計(※2)	8500
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

キングベヒーモス

BATTLE ADVICE P.376

野獣 【ベヒーモス系】



戦利品	ラストエリクサー(3%) 部位破壊 ベヒーモスの角(100%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×48(100%)

おもなアクション	名前	解説
	ツメ横振り	ツメを横に振る【回避】
	しゃくりあげ	ツノを振り上げたあと前脚で踏む【パリィ】
	冷気の咆哮	おたけびで周囲に冷気を放つ【冷気属性】
	冷気ブレス	氷の塊を口から飛ばす【冷気属性/凍結/回避】

詳細 P.517

特徴
- シガイではないが、攻撃でノクティスたちの最大HPを減らす
- 前方や側面に跳ねたときの着地時に、ぶつかった相手にダメージを与える
- 『冷気の咆哮』で、バトルエリアの冷気の属性値を3.00にする

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	34680
	最後の一撃	500
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

BATTLE ADVICE モルボル、モルボルドゥーム

『臭い息』が届かない背後から攻める

モルボルとモルボルドゥームの攻撃で怖いのが、多数のステータス異常を発生させる『臭い息』。しかし、後方にまわりこめば、息の届かない位置から攻撃できる。仲間は息に当たりやすいので、弾耐性を上げてダメージを減らしたり、ステータス異常のいくつかをアクセサリーで防いだりするといい。『臭い息』以外の攻撃は、ガードや回避などで対処しよう。

●CHAPTER 10で現れるモルボルへの対処法

CHAPTER 10の終盤で戦うモルボルは、右記の特徴を持つ。基本的な戦いかたは通常と変わらないが、作戦を成功させるまで倒せない点には注意。

CHAPTER 10に現れるモルボルの特徴

- ▶HPが残り1までしか減らない。1まで減ると、ダウンしたあとに残り25%まで回復する
- ▶HPが2度回復したあとは、『臭い息』をくり返し使う「暴走状態」になる
- ▶暴走状態になった時点で、作戦「マーカーの位置まで移動してモルボルから離れる」が発生。これを成功させると、『臭い息』の使用が封じられ、HPがゼロまで減るようになる

※1……封印の扉のダンジョンに出現するモルボルは「冷気エレメント×12(100%)」　※2……討伐依頼で出現するモルボルは「34000」
※3……封印の扉のダンジョンに出現するモルボルは「デス:20550」、討伐依頼で出現するモルボルは「デス:3000、オルタナ:240」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	10	ケスティーノ鉱山	38	35000	6180	135	121	1203	6
	15	封印の扉のダンジョン(コースタルマークタワー)	76	108700	41100	176	153	5175	6
	15	ダスカ地方：レスタルム封鎖線周辺 (→P.273)	38	105200	10390	214	191	1203	9

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの70%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.5	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.25	×1.45	×1.25	×1.25	×1.25	×1.25	×1.45	×1.75	×0.75	×1.25	×0.75
	破壊時に起こること	—(「CRUSH」とは表示されない)										

ステータス異常への耐性(※3)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	20	20	0	0	0	0	3	10	65(10秒)	無効	無効	無効	毎秒0.1%

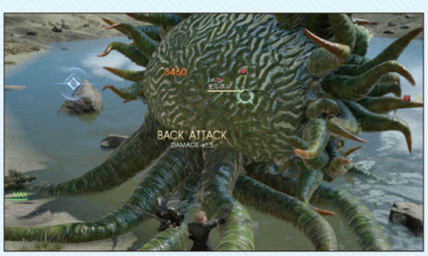
出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	14以降	インソムニア	42	120900	13720	236	199	1930	9

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの15%	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×1.0	無効	×1.0	×1.0
	破壊後	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0				
	破壊時に起こること	力が15%下がる										
B 胴体	HPの5%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	無効	×1.0	×1.0
	破壊時に起こること	体力と精神が10%下がる										
C 脚(4カ所)	HPの10%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	無効	×1.0	×1.0
	破壊時に起こること	体力と精神が10%下がる										
D 尻尾	HPの8%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	無効	×1.0	×1.0
	破壊時に起こること	体力と精神が10%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	15	15	0	無効	0	0	50	無効	無効	無効	無効	無効	毎秒0.1%



⬆走って敵の後方へまわりこんで攻撃。こちらの移動に合わせて敵が向きを変えつづける場合もあるが、その最中は仲間が攻撃してくれる。

⬇場所によっては、バトル中にモルボルベビーなどが姿を現す。とはいえ、さしたる脅威にならず、倒しても再出現するので、無視してかまわない。



ヨルムンガンド

BATTLE ADVICE P.362

野獣 [ミドガルズオルム系]



戦利品	たなびく髭(100%) ※封印の扉のダンジョンに出現するヨルムンガンドは「神のごとき髭(100%)」
吸収できるエレメント	炎エレメント×8(100%)(※1)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.514	突進かみつき	地面をすべるように移動しながらかみつく【回避】
	飛び出し	地中から勢いよく飛び出す【回避】
	マグマの雨	噴き出したマグマを周囲に降らす【炎属性/燃焼】
	ベータ	身体から炎を発して爆発を起こす【炎属性】

特徴
- シガイではないが、攻撃でノクティスたちの最大HPを減らす
- すばやく地面を這いずって移動することがある
- 身体が赤くなってから約10秒後に『ベータ』を使う

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	34680
最後の一撃	500
ひるませ力の減少ペース	毎秒80

ジャバウォック

BATTLE ADVICE P.346

野獣 [バンダースナッチ系]



戦利品	ジャバウォックの肉×2(50%)、角質化した皮膚(50%) 部位破壊 邪竜の角(25%)(※4)
吸収できるエレメント	炎エレメント×12(100%)(※5)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.510	かみつき	踏みこみながらかみつく【回避】
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	しゃくりあげ	ツノを振り上げて岩を飛ばす【パリィ】
	石化の咆哮	おたけびで相手を石化させる【弾属性/石化】

特徴
- シガイではないが、攻撃でノクティスたちの最大HPを減らす
- 『しゃくりあげ』で、キバによる攻撃を行なうと同時に正面に岩を飛ばす

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	34680
最後の一撃	500
ひるませ力の減少ペース	毎秒100



ヨルムンガンド『ベータ』

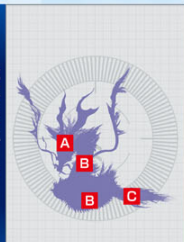


ジャバウォック『石化の咆哮』

※1……封印の扉のダンジョンに出現するヨルムンガンドは「冷気エレメント×8(100%)」
※2……封印の扉のダンジョンに出現するヨルムンガンドは「片手剣:×1.0、大剣:×1.2、槍:×0.5、短剣:×1.0、冷気:×0.5、雷:×1.2」
※3……封印の扉のダンジョンに出現するヨルムンガンドは「ストップ:15、オルタナ:254」、討伐依頼で出現するヨルムンガンドは「オルタナ:245」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：クラストゥルム水道	50	184200	22940	205	262	1421	9
	15	封印の扉のダンジョン(コースタルマークタワー)	95	603600	105280	249	311	5856	9
	01以降	リード地方：クラストゥルム水道 (→P.260)	58	244200	34340	212	271	1978	9

部位ごとのデータ



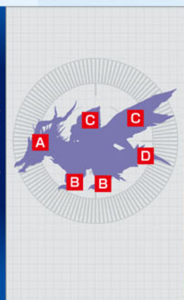
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(※2)	HPの10%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効	×1.2	×1.0	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
B 胴体(2ヵ所)(※2)	HPの20%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効	×1.2	×1.0	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
C 尻尾(※2)	HPの15%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効	×1.2	×1.0	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											

ステータス異常への耐性(※3)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	15	15	無効	0	0	0	50	無効	無効	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：コースタルマークタワー	58	201200	36680	294	220	3090	9
	03以降	ダスカ地方：コースタルマークタワー (→P.279)	65	238200	47560	306	228	4021	9

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの15%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.2	×1.0	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
B 後脚(2ヵ所)	HPの10%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.2	×1.0	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
C 翼(2ヵ所)	HPの8%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.2	×1.0	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
D 尻尾	HPの10%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.2	×1.0	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											

ステータス異常への耐性(※6)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	15	15	0	0	0	0	50	無効	無効	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.2%



※4……討伐依頼で出現するジャバウォックは「ジャバウォックの肉(25%)、角質化した皮膚(75%)、部位破壊 邪竜の角(25%)」
※5……討伐依頼で出現するジャバウォックは「炎エレメント×8(100%)」
※6……討伐依頼で出現するジャバウォックは「燃焼：無効、オルタナ：250」

ベンヌ

BATTLE ADVICE (下記)

野獣 [ズー系]



戦利品	漆黒のくちばし(100%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×24(100%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.518	踏みつけ	脚で踏みつける【回避】
	回転攻撃	横に回転しながら周囲をなぎ払う【回避】
	地上羽ばたき攻撃	激しく羽ばたいて突風を起こす【回避】
	急降下攻撃	上空から急降下して踏みつける【パリィ】

特徴
- シガイではないが、攻撃でノクティスたちの最大HPを減らす
- 頭部と両脚は、それぞれ5回まで部位破壊が起こる
- 頭部と首以外の部位はファントムソード以外の武器による攻撃に強い
- 部位破壊が起こったときと『急降下攻撃』をパリィされたときにダウンする
- HPがある程度減ると、助走をつけて飛び立ったのち(飛び立つときは『踏みつけ』と『ツバサ攻撃』を同時に行なう)『急降下攻撃』をくり出すようになる
- HPがかなり減ったあとは、積極的に攻撃する。また、『踏みつけ』を連続でくり出したり、『かみつき』を使ったりするようになる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	34000
	最後の一撃	360

ひるませ力の減少ペース	毎秒80

モルボルドゥーム

BATTLE ADVICE P.380

野獣 [モルボル系]



戦利品	モルボルの目玉(100%) ※サブクエスト中に出現するものは「モルボルの触手(100%)」
吸収できるエレメント	冷気エレメント×12(100%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.517	臭い息	混乱などを引き起こす息を吐く【弾属性/各種ステータス異常】
	飲みこみ	大きく口を開いて相手を飲みこむ【パリィ】
	突進	すばやく直進して身体ごとぶつかる【回避】
	毒液散布	毒液を周囲に振りまく【弾属性/毒/回避】

特徴
- 『突進』で、すばやく前進または後退することがある
- HPがある程度減ると、『飲みこみ』を使うようになる
- HPが残り少なくなると、『臭い息』を多用しはじめる
- どの攻撃を受けても部位破壊が起こる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計(※4)	8500
	最後の一撃	360

ひるませ力の減少ペース	毎秒80

BATTLE ADVICE ズー系

部位破壊を狙ってファントムソードで脚を攻撃

ズー系の敵は最初はおとなしいが、HPが減るにつれて猛攻を仕掛けてくるようになる。近距離にいると危険なので、なるべく離れて戦いたい。オススメの戦法は、夜叉王の刀剣でのシフトブレイクを使って、遠くから脚を狙うというもの。ほかの種別の武器を使うよりもはるかに少ない攻撃回数で脚を破壊可能なうえ、破壊後は敵が約12秒間ダウンし、しばらく一方的に攻撃できるのだ。なお、頭部を破壊するか、上空からの『急降下攻撃』にパリィを行なったときにも、敵が約12秒間ダウンする。

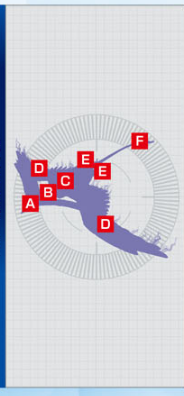


⬆ファントムソードなら、ズー系の敵の脚を攻撃してもダメージを軽減されない。

※1……1回目は「HPの12%」、2~5回目は「HPの16%」　※2……ターゲットにできない
※3……1回目は「HPの5%」、2~5回目は「HPの8%」　※4……サブクエスト 201 『おぞましい伝説』中に出現するモルボルドゥームは「34000」
※5……サブクエスト 201 『おぞましい伝説』中に出現するモルボルドゥームは「大剣:×0.5(部位破壊後:×0.75)、短剣:×1.2(部位破壊後:×1.45)、マシンナリィ:×1.0(部位破壊後:×1.25)、炎:×0.5(部位破壊後:×0.75)、冷気:×1.2(部位破壊後:×1.45)」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	リード地方：ハンマーヘッド周辺[サブクエスト]	55	198300	28880	260	183	5230	10

部位ごとのデータ



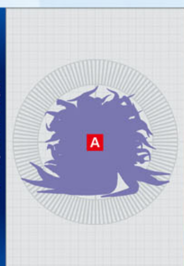
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部	(※1)	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.75	×1.0	×1.2	×1.1	×0.5	×1.2	無効
	破壊時に起こること 約12秒間ダウンする											
B 首	—	×0.75	×0.75	×0.95	×0.75	×0.75	×0.75	×0.95	×1.0	×0.5	×1.2	無効
C 胴体(※2)	—	×0.6	×0.6	×0.8	×0.6	×0.6	×0.6	×0.8	×1.0	×0.5	×1.2	無効
D 翼(2ヵ所)(※2)	—	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×1.0	×0.5	×1.2	無効
E 脚(2ヵ所)	(※3)	×0.25	×0.25	×0.45	×0.25	×0.25	×0.25	×0.45	×0.75	×0.25	×0.95	無効
	破壊時に起こること 約12秒間ダウンする											
F 尻尾(※2)	—	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×0.75	×0.25	×0.95	無効

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	無効	無効	0	0	0	無効	無効	無効	無効(45秒)	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
——

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(ドロール洞窟など)、クレイン地方：プティウォス遺跡周辺	85	136800	51440	181	157	6186	6
	15	クレイン地方：ヴェスペル湖周辺[サブクエスト]	65	244300	48160	265	231	6186	9

部位ごとのデータ



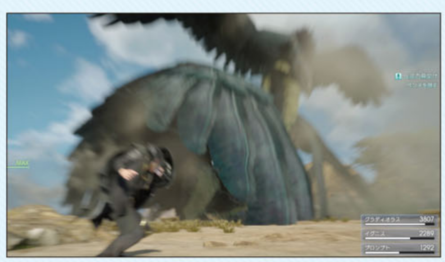
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身(※5)	HPの70%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.5	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.25	×1.45	×1.25	×1.25	×1.25	×1.25	×1.45	×1.75	×0.75	×1.25	×0.75
	破壊時に起こること —(「CRUSH」とは表示されない)											

ステータス異常への耐性(※6)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	20	20	0	0	0	0	3	10	65(10秒)	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.1%

⬇敵のダウン中も、ファントムソードで脚を攻撃。ノクティスの残りHPに気をつけながら、連続攻撃を当てつづけよう。





⬅地上で羽ばたく攻撃に対しては、盾を選んでガードで防ぐのがもっとも安全。

※6……サブクエスト 201 『おぞましい伝説』中に出現するモルボルドゥームは「攻撃ダウン：10、防御ダウン：10、燃焼：無効、凍結：無効、感電：無効、毒：無効、ストップ：8、ライブラ：無効(10秒)、デス：20550、オルタナ：253」

モルボルブラット

野獣
[モルボル系]



戦利品	モルボルの蔓(5%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×2(30%)

おもなアクション（詳細 P.517）	名前	解説
	かみつき	踏みこみながらかみつく【回避】

特徴
- 攻撃をあまり行なわない傾向がある
- どの攻撃を受けても部位破壊が起こる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	34000
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

ファラリス

BATTLE ADVICE P.358

野獣
[クジャタ系]



戦利品	ラストエリクサー(3%)　※サブクエスト中に出現するものは「素晴らしき洞角(100%)」、部位破壊 大いなる洞角(100%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×6(100%)

おもなアクション（詳細 P.513）	名前	解説
	踏みつけ	片脚を上げて踏む
	押しつぶし	頭部と前脚で押しつぶす【パリィ】
	地震	歩いたときなどに周囲の地面を揺らす【弾属性】
	側転攻撃	側面へ転がる

特徴
- 攻撃を受けると、反撃で『踏みつけ』を使うことがある
- 脚で地面を踏みしめたときに、周囲の相手を『地震』で攻撃する

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計(※1)	31420
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

ノーブルバジリスク

野獣
[コカトリス系]



戦利品	華麗な飾り羽根(85%) ※討伐依頼などで出現するものは「綺麗な飾り羽根(85%)」
吸収できるエレメント	雷エレメント×5(50%)(※4)

おもなアクション（詳細 P.515）	名前	解説
	キック	左右の脚で交互に蹴る【回避】
	クチバシ攻撃	クチバシで突く【回避】
	滑空攻撃	滑空して脚で蹴る【パリィ】
	尻尾たたきつけ	尻尾を振り下ろす【毒／パリィ】

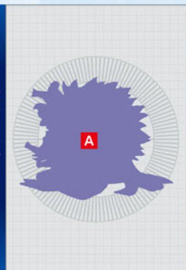
特徴
- 積極的に走りまわる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計(※5)	6300
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

※1……サブクエスト 201 『呪われた伝説』中に出現するファラリスは「35020」
※2……サブクエスト 201 『呪われた伝説』中に出現するファラリスは「槍：×0.5(頭部の部位破壊前：無効)、盾：×0.5(頭部の部位破壊前：無効)、炎：×0.5、冷気：×1.0、雷：×0.5」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	クレイン地方：ヴェスペル湖周辺［サブクエスト］	48	146300	21500	240	213	93	9

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの50%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.5	×1.2	×0.5	×0.5
	破壊後	×1.25	×1.45	×1.25	×1.25	×1.25	×1.25	×1.45	×1.75	×1.45	×0.75	×0.75
	破壊時に起こること	—(「CRUSH」とは表示されない)										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	15	15	0	0	0	0	2	0	35(1.5秒)	無効	8850	245	毎秒0.1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(クラストゥルム水道)	85	316800	61150	267	185	7960	8
	15	ダスカ地方：セクルム峠周辺［サブクエスト］	85	435900	81590	299	206	9870	9

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(※2) 戦利品アリ	HPの20%	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0				
	破壊時に起こること	力が15%下がる										
B 胴体(※2)	HPの8%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が10%下がる										
C 脚(4カ所)(※2)	HPの10%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が10%下がる										

ステータス異常への耐性(※3)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	20	20	0	0	0	0	3	10	65(10秒)	無効	無効	250	毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(グレイシャー洞窟)	62	60200	20260	140	117	1152	5
	15	封印の扉のダンジョン(スチリフの杜)	82	97600	37510	154	126	2215	5
	09以降	クレイン地方：ヴェスペル湖周辺 (→P.288)など	62	171000	30490	238	199	1152	8

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 胴体	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										
B 尻尾	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること	ターゲットにできなくなる／体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性(※6)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	25	2	15	65(3秒)	15	1350	200	毎秒0.5%

※3……サブクエスト 201「呪われた伝説」中に出現するファラリスは「攻撃ダウン：25、防御ダウン：25、ストップ：49、執着：無効、ライブラ：無効(10秒)、デス：20550、オルタナ：253」

※4……封印の扉のダンジョン(スチリフの杜)に出現するノーブルバジリスクは「雷エレメント×8(100%)」

※5……討伐依頼で出現するノーブルバジリスクは「30500」　※6……討伐依頼で出現するノーブルバジリスクは「デス：13200、オルタナ：250」

エルダークアール

BATTLE ADVICE P.352

野獣 [クアール系]



戦利品	クアールの鞭髭(100%) ※封印の扉のダンジョン(コースタルマークタワー)に出現するものは「強靱な鞭髭(50%)」
吸収できるエレメント	雷エレメント×10(100%)(※1)

おもなアクション 詳細 P.510	名前	解説
	ヒゲ攻撃	ヒゲをすばやく振る【雷属性/感電】
	雷の咆哮	おたけびで周囲に電撃を放つ【雷属性/感電】
	すわり回復	すわってHPを少しずつ回復
	すわりヒゲ攻撃	すわった姿勢からヒゲでたたき即死させる【雷属性/即死】

特徴
- すばやく横にステップすることがある
- 積極的に走りまわる
- 『すわり回復』で自分のHPを回復することがある
- 『すわりヒゲ攻撃』で戦闘不能状態を発生させる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計(※2)	5800
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

ノーブルコカトリス

野獣 [コカトリス系]



戦利品	立派な尾羽根(100%)(※4) 部位破壊 見事な鶏冠(100%)(※5)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×5(50%)(※6)

おもなアクション 詳細 P.515	名前	解説
	キック	左右の脚で交互に蹴る【回避】
	クチバシ攻撃	クチバシで突く【回避】
	滑空攻撃	滑空して脚で蹴る【パリィ】
	急降下攻撃	上空から急降下して踏みつける【パリィ】

特徴
- ジャンプすることがある

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計(※7)	8500
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

ノーブルヒナドリス

野獣 [コカトリス系]



戦利品	ふわふわした羽毛(75%) ※討伐依頼で出現するものは「ちいさなクチバシ(75%)」
吸収できるエレメント	炎エレメント×5(50%)(※9)

おもなアクション 詳細 P.515	名前	解説
	キック	左右の脚で交互に蹴る【回避】
	クチバシ攻撃	クチバシで突く【回避】
	体当たり	走り寄って身体ごとぶつかる【混乱/パリィ】

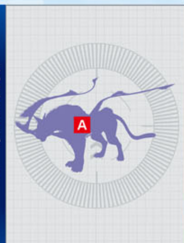
特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい(討伐依頼で出現するものをのぞく)
- 『体当たり』中のヒップアタックで相手の残りHPを1にする

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	1600
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

※1……封印の扉のダンジョン(コースタルマークタワー)に出現するエルダークアールは「雷エレメント×16(100%)」
※2……討伐依頼で出現するエルダークアールは「29590」 ※3……封印の扉のダンジョン(コースタルマークタワー)に出現するエルダークアールは「燃焼:無効、凍結:無効」、討伐依頼で出現するエルダークアールは「デス:13200、オルタナ:250」
※4……封印の扉のダンジョン(スチリフの杜)に出現するノーブルコカトリスは「見事な尾羽根(100%)」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(グレイシャー洞窟)	63	87100	30330	194	145	1328	6
	15	封印の扉のダンジョン(コースタルマークタワー)	93	177600	67010	218	160	3578	6
	09以降	ダスカ地方：セクルム峠周辺 (→P.281)	63	181000	37990	275	206	1328	8

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身(※3)	HPの60%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	無効	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性(※3)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	無効	0	4	25	70(3秒)	15	8850	245

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(グレイシャー洞窟)	70	98200	31830	175	146	1776	6
	15	封印の扉のダンジョン(スチリフの杜)	83	135200	46190	185	152	2766	6
	09以降	クレイン地方：ヴェスペル湖周辺 (→P.288)など	70	204500	39870	249	207	1914	8

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	ターゲットにできなくなる／体力と精神が15%下がる										
B 胴体	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性(※8)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	13	13	0	0	0	25	2	15	75(10秒)	15	1350	235

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(スチリフの杜)	81	19700	27340	130	107	1213	2
	08以降	クレイン地方：ヴェスペル湖周辺 (→P.287)など	44	44500	9400	151	127	336	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性(※10)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	0	1	0	30(1.5秒)	5	500	128

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.5%

※5……討伐依頼などで出現するノーブルコカトリスは「立派な鶏冠(100%)」
※6……封印の扉のダンジョン(スチリフの杜)に出現するノーブルコカトリスは「冷気エレメント×8(50%)」
※7……討伐依頼で出現するノーブルコカトリスは「30500」　※8……討伐依頼で出現するノーブルコカトリスは「デス：13200、オルタナ：250」
※9……討伐依頼で出現するノーブルヒナドリスは「炎エレメント×3(50%)」　※10……討伐依頼で出現するノーブルヒナドリスは「デス：850、オルタナ：235」

ミクトランシワトル

BATTLE ADVICE P.356

野獣 [グリフォン系]



戦利品	半透明の皮膜(100%) 部位破壊 腐った骨針(100%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×6(50%)

おもなアクション (詳細 P.512)	名前	解説
	しゃくりあげ	頭部を振り上げたあと前脚で踏む【パリィ】
	雷の咆哮	おたけびで周囲に電撃を放つ【雷属性/感電】
	帯電急降下攻撃	上空から急降下して踏みつける【パリィ】
	雷ブレス	雷の球を口から飛ばす【雷属性/感電/回避】

特徴

- シガイではないが、攻撃でノクティスたちの最大HPを減らす
- ある程度の時間を地上で過ごすと飛び上がり、空中で行動しはじめる
- ある程度の時間を空中で過ごすか『急降下攻撃』を使うと着地する
- 『雷ブレス』のあと、つづけて『雷の咆哮』か『帯電急降下攻撃』か『空中ツメ攻撃』を使うことが多い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	33320
最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80

コーラルデビル

野獣 [サハギン系]



戦利品	ずっしりとした鱗板(50%)、コーラルデビルの鰭×2(50%)(※1)
吸収できるエレメント	炎エレメント×6(50%)

おもなアクション (詳細 P.513)	名前	解説
	かみつき	踏みこみながらかみつく【回避】
	ジャンプかみつき	かみついたあと相手を引きずって転がす【パリィ】
	尻尾攻撃	尻尾を振りまわす【回避】
	高圧水流	細い水流を口から噴き出す【冷気属性/回避】

特徴

- すばやく後退してから『高圧水流』を使うことがある
- 相手からやや離れた位置で様子を見ることがある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計(※2)	2900
最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80

ウトガルズオルム

BATTLE ADVICE P.362

野獣 [ミドガルズオルム系]



戦利品	大蛇の鱗(100%) 部位破壊 大蛇のフード(100%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×8(100%)

おもなアクション (詳細 P.514)	名前	解説
	突進かみつき	地面をすべるように移動しながらかみつく【回避】
	飛び出し	地中から勢いよく飛び出す【回避】
	酸の雨	噴き出した酸を周囲に降らす【冷気属性】
	高圧水流	細い水流を口から噴き出す【弾属性/毒/回避】

特徴

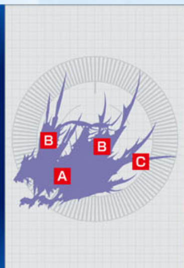
- すばやく地面を這いずって移動することがある
- 地面にもぐったのち相手の足元で『飛び出し』を使うことがある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計(※4)	31110
最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80

※1……討伐依頼で出現するコーラルデビルは「尖った頭鰭(50%)、コーラルデビルの鰭(50%)」
※2……討伐依頼で出現するコーラルデビルは「8500」　※3……討伐依頼で出現するコーラルデビルは「デス：1350、オルタナ：240」
※4……討伐依頼で出現するウトガルズオルムは「34680」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(スチリフの杜)	90	457900	91070	299	246	5276	9

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 胴体	HPの20%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	無効	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
B 翼(2カ所) 戦利品アリ	HPの15%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	無効	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
C 尻尾	HPの20%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	無効	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	15	15	0	0	無効	0	無効	無効	無効(20秒)	無効	無効	254	毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(クラストゥルム水道)	61	26500	17950	126	106	744	3
	09以降	クレイン地方：マルマレームの森周辺 (→P.284)	61	83200	25210	169	141	823	6

部位ごとのデータ

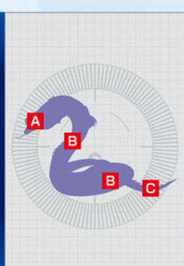


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性(※3)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	0	2	0	40(1.5秒)	5	850	180	毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(クラストゥルム水道)	78	268200	54140	215	255	3368	8
	09以降	クレイン地方：ヴェスペル湖周辺 (→P.289)	78	374200	72250	240	285	3309	9

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(※5) 戦利品アリ	HPの10%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
B 胴体(2カ所)(※5)	HPの20%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
C 尻尾(※5)	HPの15%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											

ステータス異常への耐性(※6)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	20	20	0	0	0	0	51	無効	無効(30秒)	無効	無効	253	毎秒0.2%

※5……討伐依頼で出現するウトガルズオルムは「片手剣：×1.2、大剣：×1.0、短剣：×1.0、盾：×1.2」
※6……討伐依頼で出現するウトガルズオルムは「攻撃ダウン：15、防御ダウン：15、ストップ：50、デス：13200、オルタナ：250」

ガイアトード

野獣

[ギガントード系]



戦利品	大ガマ油(100%) ※討伐依頼で出現するものは「ガマ油(100%)」
吸収できるエレメント	雷エレメント×6(50%)(※1)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.511	かみつき	踏みこみながらかみつく【回避】
	ジャンプ	跳びかかって身体でつぶす【パリィ】
	舌伸ばし	舌を前方へ長く伸ばす【回避】
	側転攻撃	側面へ転がる【回避】

特徴
- 雨が降っているときにしか出現しない
- すばやく後退してから『舌伸ばし』を使うことがある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※2)	6300
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

マノクゾム

BATTLE ADVICE P.346

野獣

[バンダースナッチ系]



戦利品	角質化した皮膚(100%) 部位破壊 邪竜の角(100%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×22(100%)

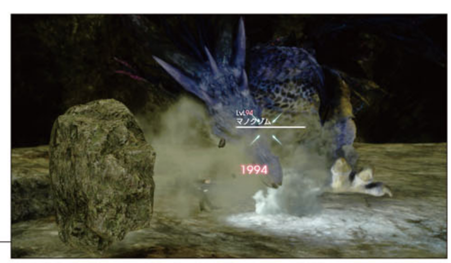
おもなアクション	名前	解説
詳細 P.510	かみつき	踏みこみながらかみつく【回避】
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	しゃくりあげ	キバを振り上げて岩を飛ばす【パリィ】
	石化の咆哮	おたけびで相手を石化させる【弾属性/石化】

特徴
- シガイではないが、攻撃でノクティスたちの最大HPを減らす
- 『しゃくりあげ』で、キバによる攻撃を行なうと同時に正面に岩を飛ばす

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	34680
	最後の一撃	500
ひるませ力の減少ペース		毎秒100



ガイアトード『ジャンプ』

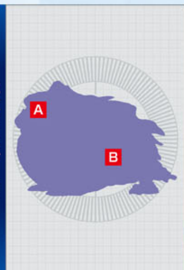


マノクゾム『しゃくりあげ』

※1……討伐依頼で出現するガイアトードは「雷エレメント×3(50%)」　※2……討伐依頼で出現するガイアトードは「30500」
※3……討伐依頼で出現するガイアトードは「デス:3000、オルタナ:240」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(クラストゥルム水道)	91	134000	52500	162	132	2928	5
	03以降	クレイン地方：ウェナス川上流(雨天時) (→P.272)	32	72200	6390	192	163	256	8

部位ごとのデータ

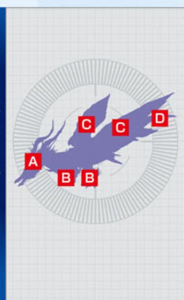


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部	HPの20%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											
B 胴体	HPの40%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性(※3)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	18	18	0	0	0	0	3	10	60(3秒)	15	1350	200	毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(クラストゥルム水道)	94	483700	105320	342	252	9770	9

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの15%	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
B 後脚(2カ所)	HPの10%	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
C 翼(2カ所)	HPの8%	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
D 尻尾	HPの10%	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	15	15	0	無効	0	0	15	無効	無効	無効	無効	254	毎秒0.2%



ビルレスト

BATTLE ADVICE P.362

野獣
［ミドガルズオルム系］



戦利品	神のごとき髭(100%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×8(100%)

おもなアクション	名前	解説
	突進かみつき	地面をすべるように移動しながらかみつく【回避】
	飛び出し	地中から勢いよく飛び出す【回避】
	マグマの雨	噴き出したマグマを周囲に降らす【炎属性／燃焼】
	ベータ	身体から炎を発して爆発を起こす【炎属性】

詳細 P.514

特徴
- シガイではないが、攻撃でノクティスたちの最大HPを減らす
- すばやく地面を這いずって移動することがある
- 身体が赤くなってから約10秒後に『ベータ』を使う

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	34680
	最後の一撃	500
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

ゴブリン

シガイ
［ゴブリン系］



戦利品	ポーション(3%) ※封印の扉のダンジョンに出現するものは「エリクサー(3%)」
吸収できるエレメント	冷気エレメント×2(30%)(※1)

おもなアクション	名前	解説
	ツメ攻撃	踏みこみながらツメを横に振る【回避】
	ジャンプ攻撃	跳びかかってツメを振り下ろす【回避】
	回転攻撃	横に回転しながらツメを振りまわす【回避】
	ゴブリンパンチ	パンチでなぐると同時にアイテムを盗む【パリィ】

詳細 P.518

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい(討伐依頼で出現するものをのぞく)
- 『ゴブリンパンチ』でノクティスからポーション(封印の扉のダンジョンに出現するものはラストエリクサー)を盗み、盗んだらすぐに『アイテム使用』で自分のHPを回復する。盗まれたアイテムは取り返せない

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※2)	1440
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

タランチュラ

シガイ
［タランチュラ系］



戦利品	ポーション(8%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×1(30%)

おもなアクション	名前	解説
	引っかき	左右の前脚ではさみこむように引っかく【回避】
	跳びかかり	跳びかかって身体ごとぶつかる【パリィ】
	サンダーブランコ	雷の糸にぶら下がって前方へ突っこむ【雷属性／感電／パリィ】

詳細 P.519

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- 前進するときはゆっくり歩くが、相手の周囲をまわるときはすばやく移動する場合が多い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	1440
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

※1……封印の扉のダンジョンに出現するゴブリンは「冷気エレメント×3(50%)」　※2……討伐依頼で出現するゴブリンは「3190」
※3……封印の扉のダンジョンに出現するゴブリンは「ライブラ：40(1.5秒)、即死：5、デス：500、オルタナ：128」、討伐依頼で出現するゴブリンは「ライブラ：40(1.5秒)」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(コースタルマークタワー)	99	649700	114210	251	314	6424	9

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの10%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効	×1.2	×1.0	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
B 胴体(2ヵ所)	HPの20%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効	×1.2	×1.0	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
C 尻尾	HPの15%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効	×1.2	×1.0	×1.0
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	15	15	無効	0	0	0	50	無効	無効	無効	無効	254

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：バルーバ採掘場跡、トンネル内など	7	1100	370	48	45	1	2
	15	封印の扉のダンジョン(コースタルマークタワー)	84	20300	31340	125	109	131	2
	01以降	リード地方:レストストップ・ランガウィータ周辺(夜) (→P.261)	7	2400	420	51	47	1	3

部位ごとのデータ



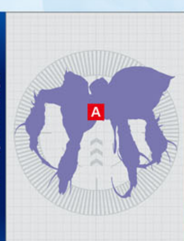
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性(※3)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	8	8	0	0	0	25	1	0	35(1.5秒)	0	50	0

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：キカトリーク塹壕跡	8	900	350	44	39	10	2
	01以降	(アルケニーに呼び出されると出現)	6	800	310	41	37	10	2
	03以降	(アリアドネに呼び出されると出現)	35	33800	4790	132	112	10	2

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	0	1	0	30(1.5秒)	0	50	0

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.1%

アルケニー

BATTLE ADVICE（下記）

シガイ
［アルケニー系］



戦利品	エリクサー(8%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×8(100%)

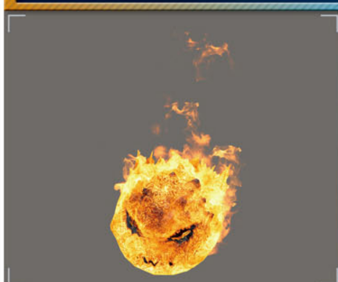
おもなアクション 詳細 P.519	名前	解説
	サンダーブランコ	雷の糸にぶら下がって前方へ突っこむ【雷属性／感電／パリィ】
	スパイダーネット	動きを止める糸を腹部から飛ばす【弾属性／ストップ／回避】
	雷球	雷の球を5つ飛ばす【雷属性／感電／回避】
	タランチュラ産み	タランチュラを3体産み出す

特徴
- 『タランチュラ産み』でタランチュラを3体出現させる。このタランチュラは、アルケニーが倒されると直後に消滅する
- HPが残り少なくなると、『サンダーブランコ』を多用しはじめる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	5990
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

ボム

シガイ
［ボム系］



戦利品	レッドストーンの欠片×2(40%)、レッドストーン鉱石×2(10%)、ブラックストーンの欠片×2(40%)、ブラックストーン鉱石×2(10%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×12(100%)

おもなアクション 詳細 P.519	名前	解説
	炎の体当たり	身体ごとぶつかる【炎属性／燃焼／パリィ】
	炎ブレス	炎の息を吐く【炎属性／燃焼／回避】
	炎の自爆	炎をまといながら近寄って爆発する【炎属性／燃焼】

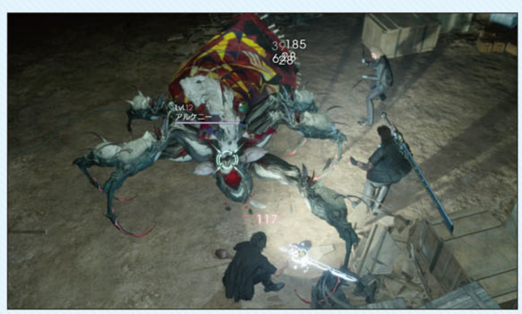
特徴
- 時間経過で身体が大きくなっていき、最大まで大きくなると『炎の自爆』を使って消滅する
- 何回かダメージを受けると、身体が小さくなる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	——
	最後の一撃	——
ひるませ力の減少ペース		——

BATTLE ADVICE アルケニー系

こちらに正面か背面を向けているあいだは要注意

　すばやい動作で正面に突進する『サンダーブランコ』、ストップ状態を発生させる弾を後方に飛ばす『スパイダーネット』といった攻撃がやっかい。敵がこちらを向いているときや不意に背中を向けたときは、ガードモードやマップシフトを利用し、攻撃をかわすことを優先に考えよう。敵の注意が仲間に向いたら、側面寄りから攻撃していけばいい。敵の前方で攻撃を待ちつづけて、ガード後のパリィによる反撃を狙うのもひとつの手で、とくに、HPが残り少なくなった敵が『サンダーブランコ』を多用しはじめたあとは有効な戦法となる。



⬆正面から攻撃を仕掛けると、手痛い反撃を受けることが多い。こちらが狙われているあいだは、ヘタな手出しはひかえたほうが無難だ。

※1……キカトリーク塹壕跡に出現するアルケニーは「ライブラ：80(15秒)、即死：5」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：フィールド(夜)、クレイン地方：グレイシャー洞窟	12	13000	780	55	77	114	5
	01以降	リード地方：キカトリーク塹壕跡	12	18500	940	66	93	114	6

部位ごとのデータ

部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 胴体	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											
B 尻尾	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性(※1)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	無効	0	4	25	70(11秒)	1	300	50

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.1%

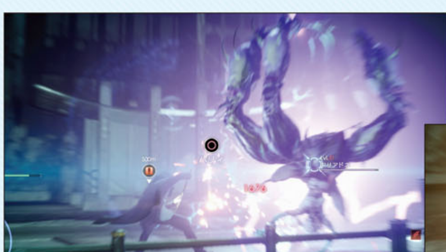
出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：フィールド(夜)	15	5400	850	54	71	17	3

部位ごとのデータ

部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	吸収	×4.0	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	無効	0	0	0	1	5	40(15秒)	0	100	0

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%



←アルケニー系の敵の攻撃に対するパリィの受付時間は短め。実行するときは、パリィに意識を集中しよう。



➡敵が産み出すタランチュラは、『ファイラ』などの広範囲に届く攻撃で一掃するのがもっともラク。

鉄巨人

BATTLE ADVICE (下記)

シガイ
[鉄巨人系]



戦利品	ハイエリクサー(5%)(※1)
吸収できるエレメント	炎エレメント×12(100%)

おもなアクション（詳細 P.520）

名前	解説
地面パンチ	地面をなぐって衝撃波を起こす【回避】
烈風剣	剣を振り上げて波動を飛ばす【闇属性／回避】
振りまわし	剣を左右に何度も振りまわす【回避】
グラビデ	相手を引き寄せる重力球を発生させる【弾属性】

特徴
- HPがある程度減ると、『振りまわし』『烈風剣』『全力振り下ろし』『ブレイブ』を使うようになる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計(※2)	8930
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース		毎秒100

インプ

シガイ
[インプ系]



戦利品	ブロンズバングル(3%) ※封印の扉のダンジョンに出現するものは「シルバーバングル(3%)」
吸収できるエレメント	炎エレメント×2(30%)(※5)

おもなアクション（詳細 P.518）

名前	解説
ジャンプ攻撃	跳びかかってツメを振り下ろす【回避】
回転攻撃	横に回転しながらツメを振りまわす【回避】
光線	浮遊したあと正面に光線を放つ【弾属性／回避】
弱体の角笛	角笛を吹いて相手を弱らせる【力−50／回避】

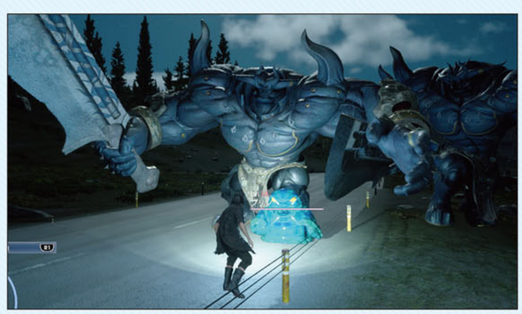
特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- 指先から約7秒間紫色の光を発したのち『光線』を使う

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	1440
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

BATTLE ADVICE 鉄巨人系

剣による攻撃を受けない距離で戦おう

鉄巨人系の敵は、剣による攻撃をメインとした接近戦が得意で、遠くにいる相手を『グラビデ』で引き寄せようとする。仕掛けてくる攻撃のダメージが大きく、近距離で戦っているとピンチ状態になりやすいので、剣の攻撃範囲の外から、シフトブレイク、エレメント魔法、コマンドによる攻撃でダメージを与えていこう。『グラビデ』による引き寄せには、「弾耐性を上げてダメージを減らす(可能なら100%まで上げてダメージをゼロにする)」「正面シフトやマップシフトで離れる」「障害物に身体を引っかける」といった方法で対処できる。

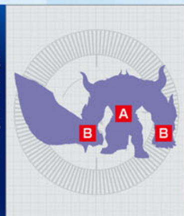


⬆単独でも手ごわいうえに、ほかの敵と一緒に現れることが多い。最初にエレメント魔法を使って、ほかの敵を倒しておきたいところだ。

※1……封印の扉のダンジョンに出現する鉄巨人は「ラストエリクサー(1%)」、討伐依頼で出現する鉄巨人は「ハイポーション(10%)」
※2……討伐依頼で出現する鉄巨人は「34680」　※3……封印の扉のダンジョンに出現する鉄巨人は「炎：吸収、雷：無効」
※4……封印の扉のダンジョンに出現する鉄巨人は「燃焼：無効、感電：無効、即死：無効、デス：1350、オルタナ：200」、討伐依頼で出現する鉄巨人は「即死：無効、デス：3000、オルタナ：240」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	各地：フィールド(夜)	30	27300	3140	137	105	413	6
	07	クレイン地方：スチリフの杜	30	27300	3140	137	105	413	6
	15	封印の扉のダンジョン(コースタルマークタワー)	90	150100	53490	206	152	9211	6
	03以降	ダスカ地方：レストストップ・テルパ周辺(夜) (→P.281)	37	97600	8980	235	179	627	9

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 胴体(※3)	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											
B 腕(2ヵ所)(※3)	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性(※4)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	20	20	0	0	0	0	3	10	65(22秒)	5	300	180

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：フォッシオ洞窟、クレイン地方：グレイシャー洞窟など	13	2400	650	50	65	3	2
	15	封印の扉のダンジョン(バルーバ採掘場跡など)	78	18800	26990	105	125	126	2

部位ごとのデータ



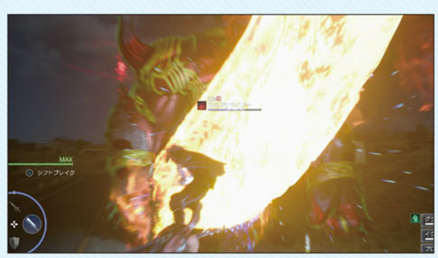
	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性(※6)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	8	8	0	0	0	25	1	0	35(11秒)	0	50	0

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%



⬅近くで攻撃されたときは、ドッジロールやガードを活用してかわし、スキを見て距離を離すといい。



➡シフトブレイクは敵の左側から仕掛けよう。右側から仕掛けると、敵の剣が邪魔で攻撃が届かない場合がある。

※5……封印の扉のダンジョンに出現するインプは「炎エレメント×3(50%)」
※6……封印の扉のダンジョンに出現するインプは「即死：5、デス：500、オルタナ：128」

プリン

シガイ
【プリン系】



戦利品	ポーション(3%)

吸収できるエレメント	雷エレメント×12(100%)

おもなアクション 詳細P.520	名前	解説
	跳びかかり	跳びかかって押しつぶす【回避】
	ビンタ	手のような部位でひっぱたく【回避】
	ドレインタッチ	手のような部位で触れてHPを吸収する【パリィ】
	液飛ばし	液体を口から飛ばす【弾属性／回避】

特徴
- 地面にもぐりこんで、離れた位置に移動することがある
- ファントムソード以外の武器による攻撃に強い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※1)	8760
	最後の一撃	400

ひるませ力の減少ペース	毎秒80

スローニン

BATTLE ADVICE (下記)

シガイ
【スローニン系】



戦利品	エーテル(5%) ※封印の扉のダンジョンや討伐依頼で出現するものは「セーフティビット(1%)」

吸収できるエレメント	炎エレメント×6(50%)(※2)

おもなアクション 詳細P.521	名前	解説
	4連続斬り	4回連続で斬る【パリィ】
	急降下攻撃	上空から急降下して剣を振り下ろす【◎連打】
	居合抜き	身構えてから居合抜きで相手を即死させる【即死／パリィ】
	黒いトゲ	地面に剣を刺して周囲にトゲを突き出させる【闇属性】

特徴
- 相手が離れているとゆっくり歩いて近づく
- 『居合抜き』で相手に戦闘不能状態を発生させる
- 『砂かけ』でノクティスのMPを減らす

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※3)	6620
	最後の一撃	220

ひるませ力の減少ペース	毎秒80

BATTLE ADVICE スローニン系

パリィによる反撃を狙っていくと戦いやすい

　スローニン系の敵は、多少離れた間合いからでもダメージを与えてくる。とくに、広範囲に届くばかりか即死効果も持つ『居合抜き』には注意が必要で、バトル中はなるべくガードモードになり、ガード後のパリィで反撃するのが安全だ。敵からやや離れておけば、パリィが可能な攻撃を誘いやすい。なお、姿を消して上空から襲いかかってくる『急降下攻撃』は、パリィではなく◎連打での反撃になっているうえ、入力を受け付ける時間が短め。連打に自信がないなら、この攻撃はドッジロールや正面シフトなどでかわしたほうがいい。



⬆ガードモードのまま間合いを調整し、ガードした場合はすかさずパリィを行なう。念のため、即死効果を防ぐセーフティビットを装備しておきたい。

※1……討伐依頼で出現するプリンは「8930」　※2……封印の扉のダンジョンに出現するスローニンは「炎エレメント×10(100%)」
※3……封印の扉のダンジョンに出現するスローニンは「31110」
※4……封印の扉のダンジョンに出現するスローニンは「即死：無効、デス：1350、オルタナ：200」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：グレイシャー洞窟、マルマレームの森(夜)など	14	2500	690	50	66	23	2
	01以降	リード地方：ハンマーヘッド周辺(夜) (→P.261)	14	18200	1130	71	94	23	6

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	0	1	0	30(15秒)	0	50	0

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：グレイシャー洞窟など	17	13500	1220	81	73	140	5
	15	封印の扉のダンジョン(スチリフの杜)	80	91400	37840	145	126	4123	5
	09以降	オルティシエ(夜) (→P.292)	17	41100	1860	138	125	234	8

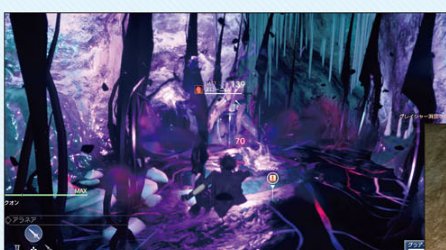
部位ごとのデータ



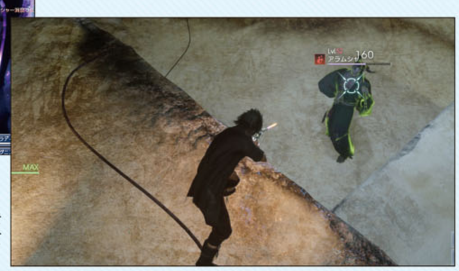
	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性(※4)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	18	18	0	0	0	0	3	10	60(8秒)	1	300	180

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.5%



⬅周囲を攻撃する『黒いトゲ』は回避やガードができない。離れてかわすか、闇耐性を上げてダメージを減らそう。



➡パリィが可能な攻撃を待っているときに、遠くからカラミティアスで攻撃して敵に毒状態を発生させるのも悪くない。

マインドフレア

シガイ
［マインドフレア系］



戦利品	ホワイトセージ(3%)(※1)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×5(50%)(※2)

おもなアクション（詳細 P.523）

名前	解説
闇ブレス	相手を弱らせる息を吐く【闇属性／力−80／回避】
ドレインタッチ	つかんでHPを吸収する【闇属性／パリィ】
マインドブラスト	襲いかかって下半身の口で食いつく【混乱／パリィ】
バーサク	自分を強化する【バーサク】

特徴
- 『ドレインタッチ』で、与えたダメージ量の5倍だけ自分のHPを回復する
- 『バーサク』で自分にバーサク状態を発生させる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※3)	6300
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

アイスボム

シガイ
［ボム系］



戦利品	ブルーストーンの欠片×2(40%)、ブルーストーン鉱石×2(10%)、ホワイトストーンの欠片×2(40%)、ホワイトストーン鉱石×2(10%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×12(100%)

おもなアクション（詳細 P.519）

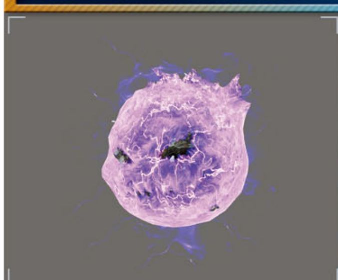
名前	解説
冷気の体当たり	身体ごとぶつかる【冷気属性／凍結／パリィ】
冷気ブレス	冷気の息を吐く【冷気属性／凍結／回避】
冷気の自爆	冷気をまといながら近寄って爆発する【冷気属性／凍結】

特徴
- 時間経過で身体が大きくなっていき、最大まで大きくなると『冷気の自爆』を使って消滅する
- 何回かダメージを受けると、身体が小さくなる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	—
	最後の一撃	—
ひるませ力の減少ペース		—

サンダーボム

シガイ
［ボム系］



戦利品	イエローストーンの欠片×2(40%)、イエローストーン鉱石×2(10%)、グリーンストーンの欠片×2(40%)、グリーンストーン鉱石×2(10%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×12(100%)

おもなアクション（詳細 P.519）

名前	解説
雷の体当たり	身体ごとぶつかる【雷属性／感電／パリィ】
雷ブレス	雷の息を吐く【雷属性／感電／回避】
雷の自爆	電撃をまといながら近寄って爆発する【雷属性／感電】

特徴
- 時間経過で身体が大きくなっていき、最大まで大きくなると『雷の自爆』を使って消滅する
- 何回かダメージを受けると、身体が小さくなる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	—
	最後の一撃	—
ひるませ力の減少ペース		—

※1……封印の扉のダンジョン(バルーバ採掘場跡)に出現するマインドフレアは「ラベンダーの精油(5%)」、封印の扉のダンジョン(コースタルマークタワー)に出現するマインドフレアは「セーフティビット(2%)」、討伐依頼(オルティシエ)で出現するマインドフレアは「ホワイトセージ(5%)」　※2……封印の扉のダンジョンに出現するマインドフレアは「冷気エレメント×8(100%)」
※3……討伐依頼(カーテスの大皿(北東部))で出現するマインドフレアは「8500」、討伐依頼(オルティシエ)で出現するマインドフレアは「34000」

	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
出現場所ごとの強さ	03以降	クレイン地方：グレイシャー洞窟など	19	20200	1400	62	97	144	5
	15	封印の扉のダンジョン(バルーバ採掘場跡など)	75	112600	31860	102	152	2061	5
	15	封印の扉のダンジョン(コースタルマークタワー)	86	148800	41700	105	156	2853	5
	03以降	ダスカ地方：カーテスの大皿周辺(北東部)(夜) (→P.269)	19	28600	1690	74	117	144	6
	09以降	オルティシエ(夜) (→P.293)	26	77200	3320	118	183	233	9

部位ごとのデータ

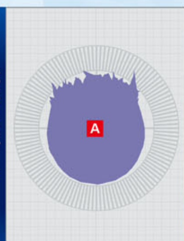


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身(※4)	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性(※5)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	0	4	25	70(45秒)	1	300	180	毎秒0.1%

	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
出現場所ごとの強さ	03以降	ダスカ地方：フィールド(夜)	22	7200	1390	69	86	27	3
	14以降	(テルミットが自爆すると出現)	49	17200	9690	96	116	27	3
	03以降	クレイン地方：土産ものパーブスト周辺(夜) (→P.270)	22	24100	1980	93	115	27	6

部位ごとのデータ

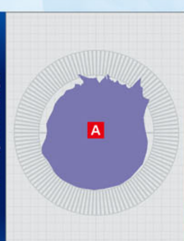


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×4.0	吸収	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性(※6)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	無効	0	0	1	5	40(15秒)	0	100	128	毎秒1%

	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
出現場所ごとの強さ	05以降	ダスカ地方：フォッシオ洞窟、クレイン地方：フィールド(夜)	21	7000	1320	67	85	25	3
	03以降	(シュラプネルが自爆すると出現)	38	11700	4410	85	103	25	3
	03以降	ダスカ地方：カーテスの大皿周辺(北東部)(夜) (→P.269)	21	23600	1870	90	113	25	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	吸収	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	無効	0	1	5	40(15秒)	0	100	128	毎秒1%

※4……封印の扉のダンジョンに出現するマインドフレアは「冷気：無効、雷：吸収」

※5……封印の扉のダンジョン(バルーバ採掘場跡)に出現するマインドフレアは「即死：無効、デス：1350、オルタナ：200」、封印の扉のダンジョン(コースタルマークタワー)に出現するマインドフレアは「凍結：無効、感電：無効、即死：無効、デス：1350、オルタナ：200」、討伐依頼(オルティシエ)で出現するマインドフレアは「即死：無効、デス：3000、オルタナ：235」 ※6……討伐依頼で出現するアイスボムは「オルタナ：180」

ホブゴブリン

シガイ
［ホブゴブリン系］



戦利品	ガーネットの腕輪(3%)(※1)
吸収できるエレメント	雷エレメント×2(30%)(※2)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.521	ドリルキック	きりもみ回転しつつのドロップキックをくり出す【回避】
	ゴブリンパンチ	パンチでなぐると同時にアイテムを盗む【パリィ】
	タックル	走り寄って肩からぶつかる【パリィ】
	バーサク	自分を強化する【バーサク】

特徴
- 『ゴブリンパンチ』でノクティスからカップヌードルやデュアルホーンの肉(※3)を盗み、盗んだらすぐに『アイテム使用』で自分のHPを回復する。盗まれたアイテムは取り返せない
- 『バーサク』で自分にバーサク状態を発生させる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計(※4)	2610
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

ナーガ

BATTLE ADVICE P.362

シガイ
［ナーガ系］



戦利品	天使のピアス(8%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×8(100%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.522	かみつき	身体を前に伸ばしてかみつく【パリィ】
	飛び出し	地中から勢いよく飛び出す【冷気・弾属性／回避】
	酸の雨	相手をカエルにする酸を周囲に降らす【弾属性／トード】
	自爆	目から黒い涙を流したあと破裂する【闇属性】

特徴
- すばやく地面を這いずって移動することがある
- 地面にもぐったのち相手の足元で『飛び出し』を使うことがある
- 『酸の雨』や『液飛ばし』で相手にトード状態を発生させる
- HPが残り少なくなると、『自爆』を使うようになる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	8500
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

スケルトン

シガイ
［スケルトン系］



戦利品	アイアンバングル(5%) ※封印の扉のダンジョンに出現するものは「チタンバングル(5%)」
吸収できるエレメント	雷エレメント×2(30%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.518	ジャンプ攻撃	跳びかかってツメを振り下ろす【回避】
	回転攻撃	横に回転しながらツメを振りまわす【回避】
	鬼火	相手を追って飛ぶ炎を放つ【炎属性／回避】
	抱きつき自爆	抱きついて爆発する【パリィ】

特徴
- HPがある程度減ると、『抱きつき自爆』を使うようになる。この攻撃は敵味方の両方に当たる(振りほどかれた場合は、エネミー側にのみ当たる)
- ひるんだりダウンしたりしやすい

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	1440
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

※1……封印の扉のダンジョン(バルーバ採掘場跡)に出現するホブゴブリンは「ヘリオドールの腕輪(3%)」、封印の扉のダンジョン(コースタルマークタワー)に出現するホブゴブリンは「サファイアの腕輪(3%)」
※2……封印の扉のダンジョンに出現するホブゴブリンは「雷エレメント×3(50%)」

出現場所ごとの強さ								
CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
05以降	ダスカ地方：フォッシオ洞窟など	20	6300	1210	77	69	8	3
15	封印の扉のダンジョン(バルーバ採掘場跡)	74	32800	27060	127	112	104	3
15	封印の扉のダンジョン(コースタルマークタワー)	88	46600	39440	134	116	171	3
01以降	リード地方：ガーディナ渡船場周辺(夜)など (→P.265、278)	20	21100	1720	102	92	8	6

部位ごとのデータ



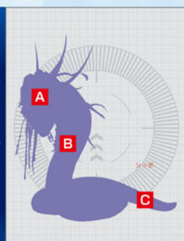
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										

ステータス異常への耐性(※5)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	15	15	0	0	0	0	2	0	35(8秒)	0	100	128

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

出現場所ごとの強さ								
CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
03以降	クレイン地方：マルマレームの森(夜)	30	30700	3400	102	126	374	6
05以降	ダスカ地方：フォッシオ洞窟	30	30700	3400	102	126	374	6
14	ガーディナ渡船場跡	30	30700	3400	102	126	374	6

部位ごとのデータ



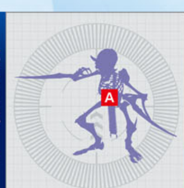
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										
B 胴体	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										
C 尻尾	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	15	15	0	0	0	0	2	15	70(15秒)	5	300	180

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ								
CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
01以降	リード地方：フィールド(夜)	24	3400	1350	78	71	16	2
07以降	クレイン地方：スチリフの杜	24	3400	1350	78	71	16	2
03以降	(ネクロマンサーに呼び出されると出現)	21	3100	1150	74	68	16	2
14以降	(サイコプレディクターに呼び出されると出現)	62	11800	16100	113	100	16	2
15	封印の扉のダンジョン(グレイシャー洞窟など)	65	12500	17970	116	101	118	2

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										

ステータス異常への耐性(※6)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	0	1	0	30(5秒)	0	50	128

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

※3……バルーバ採掘場跡に出現するものは「フェニックスの尾」、コースタルマークタワーに出現するものは「ベヒーモスの肉やデュアルホーンの肉」
※4……討伐依頼で出現するホブゴブリンは「8080」　※5……封印の扉のダンジョンに出現するホブゴブリンは「即死：5、デス：850、オルタナ：180」
※6……封印の扉のダンジョンに出現するスケルトンは「即死：5、デス：500、オルタナ：180」

リーパー

シガイ
[リーパー系]



戦利品	ハイポーション(10%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×4(50%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.522	振りまわし	鎌を左右に何度も振りまわす【回避】
	ジャンプ斬り	跳びかかって鎌を振り下ろす【パリィ】
	振り向き斬り	振り向きながら鎌を振りまわす【回避】
	闇の手	相手を追って飛びまわる弾を放つ【闇属性/力−20/回避】

特徴
- 立ち止まったまま笑うことがある
- 『闇の手』で、しばらく飛びまわる弾を飛ばす

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	6620
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

ブリュレ

シガイ
[プリン系]



戦利品	雷の紋章(1%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×12(100%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.520	跳びかかり	跳びかかって押しつぶす【回避】
	ビンタ	手のような部位でひっぱたく【回避】
	ドレインタッチ	手のような部位で触れてHPを吸収する【パリィ】
	液飛ばし	液体を口から飛ばす【弾属性/回避】

特徴
- 地面にもぐりこんで、離れた位置に移動することがある
- ファントムソード以外の武器による攻撃に強い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8760
	最後の一撃	400
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

リッチ

シガイ
[リッチ系]



戦利品	虹のペンダント(3%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×6(50%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.523	闇ブレス	相手を弱らせる息を吐く【闇属性/魔力−160/回避】
	3方向遠隔攻撃	周囲に浮遊する3つの魂を前方に飛ばす【闇属性/回避】
	アスピルタッチ	つかんで毒に冒しつつMPを減少させる【毒/パリィ】
	闇の竜巻	周囲に闇の竜巻を起こす【闇属性/体力−20】

特徴
- 『アスピルタッチ』でノクティスのMPを減らす

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※1)	6300
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

※1……討伐依頼で出現するリッチは「30500」
※2……ガーディナ渡船場跡に出現するリッチは「オルタナ:235」、討伐依頼で出現するリッチは「即死:15、デス:3000、オルタナ:240」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：フィールド(夜)	25	17800	1960	94	86	302	5
	07以降	クレイン地方：スチリフの杜	25	17800	1960	94	86	302	5

部位ごとのデータ

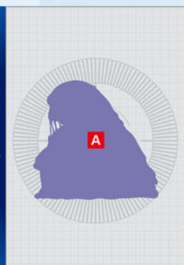


	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	18	18	0	0	0	0	3	10	60(15秒)	1	300	180	毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	07以降	クレイン地方：スチリフの杜、メルロの森(夜)	25	3700	1450	68	85	55	2

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	吸収	×1.2	吸収	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	無効	0	無効	0	8	0	30(15秒)	0	50	128	毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	07以降	クレイン地方：スチリフの杜、メルロの森(夜)	27	21400	2620	85	104	201	5
	14	ガーディナ渡船場跡	27	21400	2620	85	104	201	5
	08以降	クレイン地方：スチリフの杜 (→P.285)	35	81800	7270	157	192	204	8

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										

ステータス異常への耐性(※2)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	0	4	25	70(22秒)	1	300	180	毎秒0.1%

ガルキマセラ

シガイ
［ガルキマセラ系］



戦利品	戦士のアンクレット(3%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×2(30%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.521	ドリルキック	きりもみ回転しつつのドロップキックをくり出す【回避】
	ゴブリンパンチ	パンチでなぐると同時にアイテムを盗む【パリィ】
	羽根投げ	翼を合体させて投げる【弾属性／パリィ】
	強化の角笛	角笛を吹いて味方を強化する【バーサク】

特徴
- 『ゴブリンパンチ』でノクティスからエーテルやポーションを盗み、盗んだらすぐに『アイテム使用』で自分のHPを回復する。盗まれたアイテムは取り返せない
- 『強化の角笛』で周囲のエネミーにバーサク状態を発生させる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※1)	3550
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

グラムホス

シガイ
［ゴブリン系］



戦利品	ハイポーション(3%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×2(30%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.518	ツメ攻撃	踏みこみながらツメを横に振る【回避】
	ジャンプ攻撃	跳びかかってツメを振り下ろす【回避】
	回転攻撃	横に回転しながらツメを振りまわす【回避】
	ゴブリンパンチ	パンチでなぐると同時にアイテムを盗む【パリィ】

特徴
- 『ゴブリンパンチ』でノクティスからハイポーションやポーションを盗み、盗んだらすぐに『アイテム使用』で自分のHPを回復する。盗まれたアイテムは取り返せない

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8080
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

ヘクトアイズ

シガイ
［ヘクトアイズ系］



戦利品	闇の紋章(1%) ※封印の扉のダンジョンに出現するものは「闇の紋章(2%)」
吸収できるエレメント	炎エレメント×6(50%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.522	かみつき	跳びかかってかみつく【パリィ】
	前方ビーム	正面にビームを放つ【闇属性／体力−20／回避】
	回転ビーム	ビームを放ちながら横に回転する【闇属性／体力−20／回避】
	フラッシュアイ	相手を混乱させる光を全身の目から発する【弾属性／混乱】

特徴
- あまり移動しない(『回転ビーム』の動作中をのぞく)

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※2)	3190
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

※1……討伐依頼で出現するガルキマセラは「8080」　※2……討伐依頼で出現するヘクトアイズは「8930」
※3……封印の扉のダンジョンに出現するヘクトアイズは「デス：無効」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	各地：フィールド(夜)	24	18700	1830	78	98	18	5
	08	クレイン地方：イチネリス発電所	24	18700	1830	78	98	18	5
	08以降	クレイン地方：イチネリス発電所(夜) (→P.271)	24	25900	2210	94	118	18	6

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2

破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	0	4	25	70(11秒)	1	300	180

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	07以降	クレイン地方：メルロの森(夜)	17	18600	1470	97	88	5	6
	01以降	リード地方：ガーディナ渡船場周辺(夜) (→P.264)	17	18600	1470	97	88	5	6

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×1.2

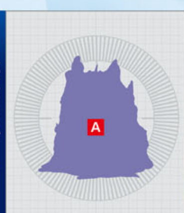
破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	8	8	0	0	0	25	1	0	40(1.5秒)	5	300	180

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：ドロール洞窟	20	7500	1140	64	83	77	3
	15	クレイン地方：プティウォス遺跡周辺(夜)	20	7500	1140	64	83	77	3
	15	封印の扉のダンジョン(キカトリーク塹壕跡)	55	24400	12830	97	124	499	3
	09以降	オルティシエ(夜) (→P.292)	20	24600	1620	85	111	77	6

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2

破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる

ステータス異常への耐性(※3)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	8	8	0	0	0	0	1	5	45(15秒)	0	13200	128

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

ネクロマンサー

BATTLE ADVICE (下記)

シガイ [リッチ系]



戦利品	虹のペンダント(3%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×6(50%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.523	闇ブレス	相手を即死させる息を吐く【闇属性/即死/回避】
	デスタッチ	つかんでHPを吸収したあと即死させる【闇属性/即死/パリィ】
	石化光線	相手を石化させる三角形の光線を放つ【弾属性/石化/回避】
	スケルトン召喚	スケルトンを3体召喚する

特徴
- 『スケルトン召喚』でスケルトンを3体出現させる。このスケルトンは、ネクロマンサーが倒されると直後に消滅する
- 『デスタッチ』で相手に戦闘不能状態を発生させる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※1)	8500
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

トンベリ

BATTLE ADVICE (下記)

シガイ [トンベリ系]



戦利品	白のチョーカー(5%) ※封印の扉のダンジョンに出現するものは「青のチョーカー(5%)」
吸収できるエレメント	雷エレメント×33(50%)(※3)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.523	包丁	包丁を突き刺す【パリィ】
	ランタン	炎の弾をランタンから放つ【炎属性/ストップ】

特徴
- 通常はゆっくり歩くが、狙った相手が背を向けているときはすばやく走って近寄る
- 『包丁』を数回連続で使うことが多い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※4)	5990
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

BATTLE ADVICE ネクロマンサー、サイコプレディクター

『エンハンス』と『ブリザラ』を活用しよう

石化効果や即死効果を持つ攻撃をくり出すうえ、スケルトンの召喚まで行なう、やっかいな敵。即死効果に備えて、セーフティビットを装備しておきたいところだ。バトル中は、敵の攻撃をガードモードで回避する合間に、遠くからシフトブレイクで攻撃していこう。こちらをつかんで即死させる『デスタッチ』には、ガードしてからのパリィで反撃すればいい。攻撃力が高い大剣を選択し、コマンドの『エンハンス』でフロストエンハンスの効果を得ると、敵を手早く倒せる。

また、『ブリザラ』をはじめとする、冷気属性のエレメント魔法を使うのも有効。ネクロマンサーやスケルトンたちに大ダメージを与えられるだけでなく、使用後にバトルエリアの冷気の属性値が上がって、フロストエンハンスの効果中の武器による攻撃のダメージ量がさらに増えるのだ。



⬅『エンハンス』と『ブリザラ』を併用すれば、シフトブレイクなどが大きく強化される。

※1……討伐依頼で出現するネクロマンサーは「30500」　※2……討伐依頼で出現するネクロマンサーは「デス：8850」
※3……封印の扉のダンジョンに出現するトンベリは「雷エレメント×99(50%)」
※4……封印の扉のダンジョンに出現するトンベリは「29890」、討伐依頼で出現するトンベリは「8080」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：ドロール洞窟	41	45900	9420	122	148	455	6
	14	ガーディナ渡船場跡	41	45900	9420	122	148	455	6
	03以降	ダスカ地方：遺構の森周辺(夜) (→P.277)	41	99500	11810	173	210	455	8

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性(※2)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	0	4	25	80(45秒)	5	850	235

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：フィールド(夜)	29	22800	3190	87	107	231	5
	14	ガーディナ渡船場跡	29	22800	3190	87	107	300	5
	15	封印の扉のダンジョン(スチリフの杜)	84	335200	66040	216	255	2888	8
	09以降	オルティシエ(夜) (→P.293)	29	31300	3840	105	129	300	6

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

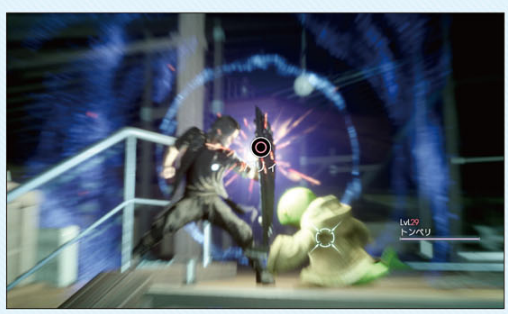
ステータス異常への耐性(※5)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	15	15	0	0	0	0	5	20	65(15秒)	1	300	180

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

BATTLE ADVICE トンベリ系

包丁による攻撃をガードしてパリィで反撃

トンベリ系の敵は、狙いをつけた相手が背を向けているとすばやく走り寄る性質を持ち、至近距離で包丁を何度も刺してくる。敵の近くでガードモードを維持し、包丁を刺す攻撃に対して、ガード後のパリィでダメージを与えていくのがオススメだ。パリィの入力を受け付ける時間が短いため、ガードの瞬間にパリィを実行することだけに集中しよう。マスタートンベリとトンベリナイトは、跳ねながら包丁を振りまわす攻撃も仕掛けてくるが、パリィでダメージを与えていく戦法が通用する点は変わらない。



⬆選ぶ武器は攻撃力の高い大剣がベストだが、パリィに失敗しがちなら盾でもいい。盾は大剣より攻撃力が低いものの、パリィ失敗時にダメージを受けずにすむ。

※5……封印の扉のダンジョンに出現するトンベリは「即死：15、デス：無効、オルタナ：254」

スナガ

シガイ
［ゴブリン系］



戦利品	ハイポーション(3%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×2(30%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.518	ツメ攻撃	踏みこみながらツメを横に振る【回避】
	ジャンプ攻撃	跳びかかってツメを振り下ろす【回避】
	回転攻撃	横に回転しながらツメを振りまわす【回避】
	ゴブリンパンチ	パンチでなぐると同時にアイテムを盗む【パリィ】

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- 『ゴブリンパンチ』でノクティスからエリクサーやポーションを盗み、盗んだらすぐに『アイテム使用』で自分のHPを回復する。盗まれたアイテムは取り返せない

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	1440
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

ガーゴイル

BATTLE ADVICE (下記)

シガイ
［ガーゴイル系］



戦利品	騎士のアンクレット(3%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×5(50%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.524	斬りつけ	左腕の刃を横に振りまわす【回避】
	両腕交差斬り	両腕の刃ではさみこむように斬る【回避】
	振り向き斬り	振り向きながら左腕の刃でなぎ払う【回避】
	突進なぎ払い	飛んでいって左腕の刃でなぎ払う【回避】

特徴
- 背中にのみ部位破壊が起こる
- 部位破壊時の体力と精神の減少量が多い

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	—
	最後の一撃	—
ひるませ力の減少ペース		—

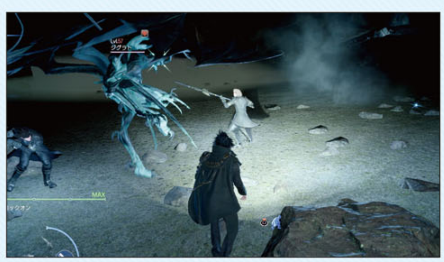
BATTLE ADVICE ガーゴイル系

背中に攻撃を当てれば大ダメージ

積極的に距離を詰め、腕の刃で斬りつけてくる。敵の攻撃をドッジロールや正面シフトでかわした直後に反撃するか、遠くからシフトブレイクで攻めていくのが効果的だ。ガーゴイル系の敵は背中がウィークポイントになっており、背後から攻撃を当てると、HPを大幅に減らせる。

● **フォラス、ジグラトへの対処法**

腕の刃による攻撃だけでなく、闇属性の攻撃やストップ効果を持つ攻撃も使ってくる。闇耐性が上がる聖王の杖やブラックプリンスに加え、ストップ効果を防ぐ金の砂時計などを装備して戦いを挑もう。黒い霧に包まれて消えたフォラスは、ナビゲーションマップ上で敵の位置を示す赤い点が2回瞬間移動した直後に、赤い点の位置に現れて攻撃を仕掛けてくる。赤い点が2回移動した時点でドッジロールなどを行なって、攻撃をかわそう。



⬅敵の目が仲間やモーグリなどに向いているときが、背後から攻撃するチャンス。

※1……ターゲットにできない

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	10	ケスティーノ鉱山(夜)	30	2580	1870	76	77	13	2
	13	ジグナタス要塞など	30	2580	1870	76	77	13	2

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×1.2

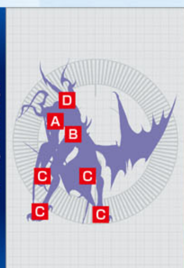
破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	0	1	0	30(8秒)	0	100	0

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	12	ウルワート地方	32	7800	840	46	50	182	4

部位ごとのデータ

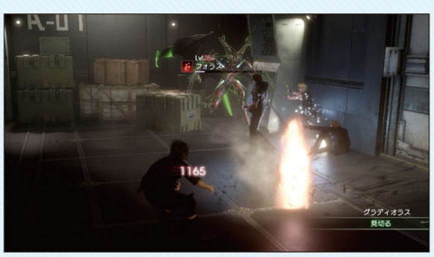


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部	—	×1.6	×1.6	×1.8	×1.6	×1.6	×1.8	×1.6	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
B 胴体	—	×1.3	×1.3	×1.5	×1.3	×1.3	×1.5	×1.3	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
C 腕、脚(4カ所)(※1)	—	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
D 背中	HPの10%	×2.0	×2.0	×2.2	×2.0	×2.0	×2.2	×2.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2

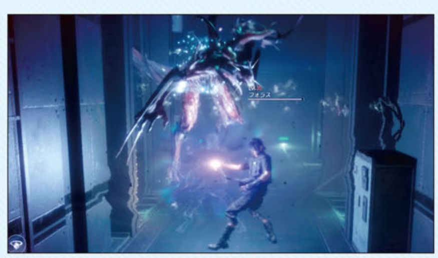
破壊時に起こること 体力と精神が50%下がる

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	20	20	0	0	0	0	3	10	55(5秒)	1	3000	230

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%



⬅爆弾や音波による攻撃は、ガードしたり回避したりできない。ドッジロールや正面シフトでかわそう。



➡ノクティスの単独行動中に現れるフォラスは、何度でも再出現する。敵の攻撃をかわしながら逃げるしかない。

レイス

シガイ
［リッチ系］



戦利品	虹のペンダント(3%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×6(50%)

おもなアクション 詳細 P.523

名前	解説
闇ブレス	闇の息を吐く【闇属性／回避】
3方向遠隔攻撃	周囲に浮遊する3つの魂を前方に飛ばす【闇属性／回避】
アスピルタッチ	つかんで毒に冒しつつMPを減少させる【毒／パリィ】
闇の竜巻	周囲に闇の竜巻を起こす【闇属性／体力−20】

特徴
- 『アスピルタッチ』でノクティスのMPを減らす

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	6300
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

デスクロー

BATTLE ADVICE (下記)

シガイ
［デスクロー系］



戦利品	エリクサー(8%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×8(100%)

おもなアクション 詳細 P.524

名前	解説
ツメ正面飛ばし	左腕のツメを前方へ飛ばす【パリィ】
ツメ周囲飛ばし	自分の周囲にツメを飛びまわらせる【弾属性】
ツメ往復ビーム	ビームを放つツメを前方へ飛ばす【闇属性／回避】
ビームキャノン	太いビームで前方をなぎ払う【闇属性】

特徴
- 遠くの相手には『ツメ往復ビーム』『ツメキャノン』『ツメ正面飛ばし』で、近くの相手には『ツメ攻撃』『ウィスプ』『尻尾』などで攻撃する。『ツメ往復ビーム』と『ツメ正面飛ばし』は、ツメが手元にもどるときにもダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	30500
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

BATTLE ADVICE デスクロー系

シフトブレイクで攻めるか正面でパリィを狙おう

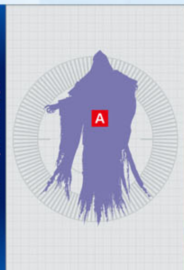
こちらとの距離が近いときはツメを周囲に飛ばす攻撃を、遠いときはツメかビームを前方に放つ攻撃を仕掛けてくる傾向がある。ツメによる攻撃の動作が全般的にすばやいせいで、連続攻撃はうかつに行なえない。遠くからシフトブレイクでダメージを与える戦法で挑むか、敵の正面のやや離れた位置でガード後のパリィを狙っていこう。正面で戦う場合は、前方にビームを放つ『ツメ往復ビーム』『ビームキャノン』に注意が必要だが、これらの攻撃は動作時間が長く、正面シフトも活用してすばやく背後へまわりこめばバックアタックが可能だ。



↑ツメを周囲に飛ばす攻撃は、かなり広い範囲に届くうえ、回避やガードも行なえないが、弾耐性を上げておくとダメージを減らせる。

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	12	グロブス渓谷	32	23300	3410	88	108	126	5
	13	ジグナタス要塞	32	23300	3410	88	108	126	5

部位ごとのデータ

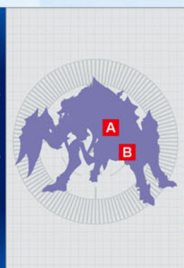


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	0	4	25	70(45秒)	1	300	0	毎秒0.1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	12	グロブス渓谷	34	72300	4030	141	185	387	8

部位ごとのデータ

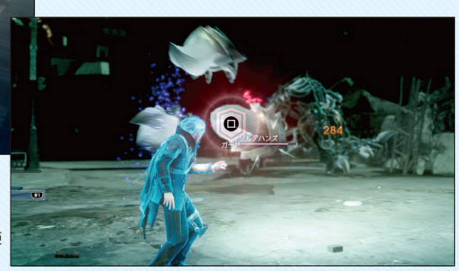


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 胴体	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.2	×0.5	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											
B 尻尾	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.2	×0.5	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	25	25	0	0	0	0	49	無効	無効(45秒)	無効	無効	無効	毎秒0.1%



⬅マップシフトできる場所では、マップシフトで敵の側面や後方へ移動してシフトブレイクを使うのが比較的安全。



➡デスクロー系の敵が使う攻撃でパリィ可能なものは2種類あり、どちらも遠距離で使ってくる確率が高め。

ガルガンチュア

BATTLE ADVICE P.398

シガイ
【鉄巨人系】



戦利品	ハイポーション(10%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×16(100%)

おもなアクション 詳細 P.520

名前	解説
地面パンチ	地面をなぐって衝撃波を起こす【回避】
烈風剣	剣を振り上げて波動を飛ばす【闇属性／回避】
振りまわし	剣を左右に何度も振りまわす【回避】
グラビデ	相手を引き寄せる重力球を発生させる【弾属性】

特徴
- HPがある程度減ると、『振りまわし』『烈風剣』『全力振り下ろし』『ブレイブ』を使うようになる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	8930
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒100	

ウットゥ

BATTLE ADVICE P.396

シガイ
【アルケニー系】



戦利品	ハイエリクサー(8%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×8(100%)(※2)

おもなアクション 詳細 P.519

名前	解説
サンダーブランコ	雷の糸にぶら下がって前方へ突っこむ【雷属性／感電／パリィ】
スパイダーネット	動きを止める糸を腹部から飛ばす【弾属性／ストップ／回避】
雷球	雷の球を5つ飛ばす【雷属性／感電／回避】
タランチュラ産み	タランチュラを3体産み出す

特徴
- HPが残り少なくなると、『サンダーブランコ』を多用しはじめる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	5990
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

アルベリッヒ

シガイ
【ガルキマセラ系】



戦利品	剣闘士のアンクレット(3%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×2(30%)

おもなアクション 詳細 P.521

名前	解説
ドリルキック	きりもみ回転しつつのドロップキックをくり出す【回避】
ゴブリンパンチ	パンチでなぐると同時にアイテムを盗む【パリィ】
羽根投げ	翼を合体させて投げる【弾属性／パリィ】
強化の角笛	角笛を吹いて味方を強化する【バーサク】

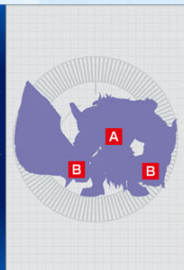
特徴
- 『ゴブリンパンチ』でノクティスからハイポーションやポーションを盗み、盗んだらすぐに『アイテム使用』で自分のHPを回復する。盗まれたアイテムは取り返せない
- 『強化の角笛』で周囲のエネミーにバーサク状態を発生させる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	1440
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース	毎秒100	

※1……「0」の個体と「230」の個体がいる　※2……封印の扉のダンジョンに出現するウットゥは「雷エレメント×10(100%)」
※3……封印の扉のダンジョンに出現するウットゥは「炎：吸収、冷気：無効、雷：吸収」
※4……封印の扉のダンジョンに出現するウットゥは「燃焼：無効、凍結：無効、感電：無効、即死：15、デス：2150、オルタナ：128」

出現場所ごとの強さ								
CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
13	ジグナタス要塞	30	27300	3140	137	105	413	6

部位ごとのデータ

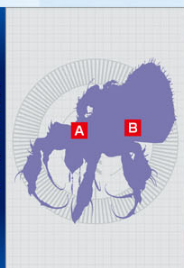


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 胴体	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											
B 腕(2ヵ所)	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	20	20	0	0	0	0	3	10	65(22秒)	5	3000	(※1)	毎秒0.1%

出現場所ごとの強さ								
CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
13	ジグナタス要塞	32	18400	2760	68	89	654	5
15	封印の扉のダンジョン(コースタルマークタワー)	97	122000	53520	103	129	7534	5

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 胴体(※3)	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											
B 尻尾(※3)	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性(※4)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	0	4	25	70(22秒)	1	500	0	毎秒0.1%

出現場所ごとの強さ								
CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
13	ジグナタス要塞	37	4720	2790	84	64	42	3

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	0	1	0	30(11秒)	0	50	0	毎秒1%

フォラス

BATTLE ADVICE P.412

シガイ
【ガーゴイル系】



戦利品	聖戦士のアンクレット(3%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×5(50%)

おもなアクション 詳細P.524	名前	解説
	両腕交差斬り	両腕の刃ではさみこむように斬る【回避】
	爆弾設置斬り	腕の刃を地面に刺して爆弾を設置する【回避】
	ストップ音波	動きを止める音波を口から発する【闇属性/ストップ】
	吹き飛ばし	周囲に衝撃波を放つ【弾属性】

特徴
- 背中にのみ、2回まで部位破壊が起こる
- 『ストップ音波』で相手にストップ状態を発生させる
- 右腕を地面に刺し、直後に爆発を起こす
- ノクティスの単独行動中に出現したときは、黒い煙に包まれて消えることがある。消えたあとは、ノクティスのそばに現れつつ『急降下攻撃』や『吹き飛ばし』を使うか、上空で瞬間移動をくり返す

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	—
	最後の一撃	—
ひるませ力の減少ペース	—	

グレネード

シガイ
【ボム系】



戦利品	レッドストーン鉱石×2(20%)、レッドストーンの結晶×2(30%)、ブラックストーン鉱石×2(20%)、ブラックストーンの結晶×2(30%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×12(100%)

おもなアクション 詳細P.519	名前	解説
	炎の体当たり	身体ごとぶつかる【炎属性/燃焼/パリィ】
	炎ブレス	炎の息を吐く【炎属性/燃焼/回避】
	炎の自爆	爆発してボムを出現させる【炎属性/燃焼】

特徴
- 時間経過で身体が大きくなっていき、最大まで大きくなると『炎の自爆』を使い、出現時のサイズにもどるとともに、ボムを最大3体まで出現させる。このボムは、グレネードが倒されると直後に消滅する
- 何回かダメージを受けると、身体が小さくなる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	—
	最後の一撃	—
ひるませ力の減少ペース	—	



フォラス『爆弾設置斬り』



グレネード『炎ブレス』

※1……ターゲットにできない　※2……1回目は「×1.4」、2回目は「×2.0」　※3……1回目は「×1.6」、2回目は「×2.2」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	13	ジグナタス要塞	35	45000	8930	184	178	423	7

部位ごとのデータ



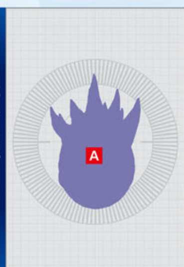
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部	—	×1.05	×1.05	×1.25	×1.05	×1.05	×1.25	×1.05	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
B 胴体	—	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
C 腕、脚(4カ所)(※1)	—	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
D 背中	HPの10%	×1.3	×1.3	×1.5	×1.3	×1.3	×1.5	×1.3	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
	破壊後	(※2)	(※2)	(※3)	(※2)	(※2)	(※3)	(※2)				
	破壊時に起こること	1回目は体力と精神が30%、2回目は体力と精神が50%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	20	20	0	0	0	0	3	10	65(8秒)	5	3000	230

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	14	ガーディナ渡船場跡	31	9400	2720	78	96	48	3
	09以降	オルティシエ(夜) (→P.294)	31	31300	3840	105	129	48	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	吸収	×4.0	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	無効	0	0	0	1	5	40(15秒)	0	100	200

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%



INDEX

ブラックプリン

BATTLE ADVICE (下記)

シガイ
[プリン系]



戦利品	闇の紋章(2%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×12(100%)

おもなアクション	名前	解説
	ピンタ	手のような部位でひっぱたく【回避】
	ドレインタッチ	手のような部位で触れてHPを吸収する【パリィ】
	液飛ばし	液体を口から飛ばす【弾属性／回避】
	吸いこみ	息を吸いこんで相手を引き寄せ飲みこむ

詳細 P.520

特徴
- 地面にもぐりこんで、離れた位置に移動することがある
- ファントムソードと聖属性以外の攻撃に強い

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計(※1)	22930
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

マスタートンベリ

BATTLE ADVICE P.411

シガイ
[トンベリ系]



戦利品	緑のチョーカー(6%)(※3)
吸収できるエレメント	雷エレメント×33(50%)(※4)

おもなアクション	名前	解説
	包丁	包丁を突き刺す【パリィ】
	ランタン	炎の弾をランタンから放つ【炎属性／ストップ】
	連続斬り	4回連続で斬る。最後の一撃はパリィ可能【回避】
	回転斬り	縦または横に回転しながら斬る【闇属性／回避】

詳細 P.523

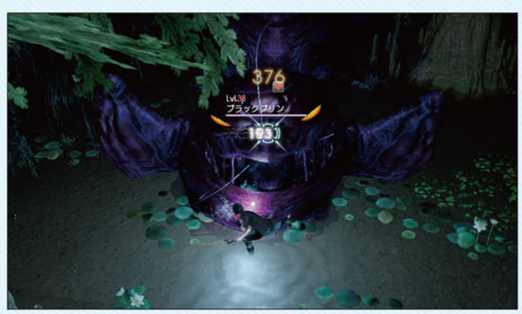
特徴
- 通常はゆっくり歩くが、狙った相手が背を向けているときはすばやく走って近寄る
- すばやく横に飛ぶことがある
- 『包丁』を数回連続で使うことが多い

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計(※5)	29890
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

BATTLE ADVICE ブラックプリン、プリンラフーム

残りHPに気をつけながらファントムソードで攻撃

ほとんどの攻撃のダメージを半減させる能力を持つ、耐久面にすぐれた敵。ただし、ファントムソードによる攻撃であれば、通常どおりのダメージを与えていける。離れた位置から、敵の攻撃後のスキを突いてファントムソードでのシフトブレイクを使ったり、伏龍王の投剣の連続攻撃を当てたりしよう。攻撃のたびにノクティスのHPが減っていくので、ポーションなどで回復するのを忘れずに。なお、ブラックプリンはデス耐性があまり高くない(封印の扉のダンジョンに現れる個体をのぞく)。遠くから『デス』で倒すのも、有効な選択肢だ。

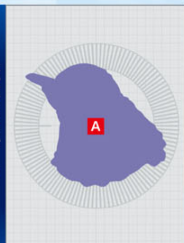


⬆敵の弱点は聖属性だが、聖属性を持つ武器で攻撃しても、武器攻撃へのダメージ倍率が低いせいで、倒すのにはかなりの時間がかかってしまう。

※1……討伐依頼で出現するブラックプリンは「31110」　※2……封印の扉のダンジョンに出現するブラックプリンは「デス：1350、オルタナ：235」
※3……封印の扉のダンジョンに出現するマスタートンベリは「赤のチョーカー(10%)」
※4……封印の扉のダンジョンに出現するマスタートンベリは「雷エレメント×99(50%)」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	14	ガーディナ渡船場跡	38	42100	5850	110	142	144	6
	15	封印の扉のダンジョン(キカトリーク塹壕跡)	38	42100	5850	110	142	144	6
	08以降	クレイン地方：ヴェスペル湖周辺(夜) (→P.286)	38	91100	7350	156	202	144	8

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										

ステータス異常への耐性(※2)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	20	20	0	0	0	0	3	10	65(22秒)	5	300	230	毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	14	ガーディナ渡船場跡	41	99500	11810	173	210	2102	8
	15	封印の扉のダンジョン(スチリフの杜)	88	512500	96620	244	289	9233	9
	09以降	オルティシエ(夜) (→P.295)	41	99500	11810	173	210	2102	8

部位ごとのデータ

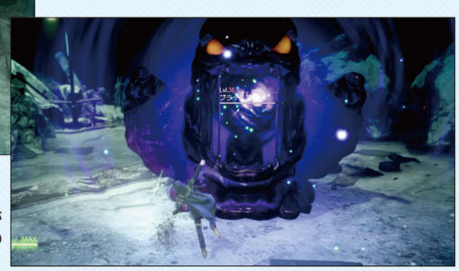


	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										

ステータス異常への耐性(※6)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	20	20	0	0	0	0	51	無効	無効(45秒)	253	8850	15	毎秒1%



⬅伏龍王の投剣なら近寄らずに攻撃でき、力の値を大きく上げておくと、与えるダメージ量も十分なものになる。



➡こちらを吸いこむ攻撃は、敵の後方が死角。吸いこまれそうになったら、敵の斜め後方へ正面シフトをしよう。

※5……封印の扉のダンジョンに出現するマスタートンベリは「33320」
※6……封印の扉のダンジョンに出現するマスタートンベリは「即死：無効、デス：無効、オルタナ：254」、討伐依頼で出現するマスタートンベリは「オルタナ：245」

ウルフラマイター

BATTLE ADVICE P.398

シガイ
【鉄巨人系】



戦利品	メガポーション(8%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×16(100%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.520	地面パンチ	地面をなぐって衝撃波を起こす【回避】
	烈風剣	剣を振り上げて波動を飛ばす【闇属性／回避】
	振りまわし	剣を左右に何度も振りまわす【回避】
	グラビデ	相手を引き寄せる重力球を発生させる【弾属性】

特徴
- ファントムソードと聖属性以外の攻撃に強い
- 部位破壊時の体力と精神の減少量が多い
- HPがある程度減ると、『振りまわし』『烈風剣』『全力振り下ろし』『ブレイブ』を使うようになる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	31110
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース		毎秒100

シュラプネル

シガイ
【ボム系】



戦利品	イエローストーン鉱石×2(20%)、イエローストーンの結晶×2(30%)、グリーンストーン鉱石×2(20%)、グリーンストーンの結晶×2(30%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×12(100%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.519	雷の体当たり	身体ごとぶつかる【雷属性／感電／パリィ】
	雷ブレス	雷の息を吐く【雷属性／感電／回避】
	雷の自爆	爆発してサンダーボムを出現させる【雷属性／感電】

特徴
- 時間経過で身体が大きくなっていき、最大まで大きくなると『雷の自爆』を使い、出現時のサイズにもどるとともに、サンダーボムを最大3体まで出現させる。このサンダーボムは、シュラプネルが倒されると直後に消滅する
- 何回かダメージを受けると、身体が小さくなる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	—
	最後の一撃	—
ひるませ力の減少ペース		—

テルミット

シガイ
【ボム系】



戦利品	ブルーストーン鉱石×2(20%)、ブルーストーンの結晶×2(30%)、ホワイトストーン鉱石×2(20%)、ホワイトストーンの結晶×2(30%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×12(100%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.519	冷気の体当たり	身体ごとぶつかる【冷気属性／凍結／パリィ】
	冷気ブレス	冷気の息を吐く【冷気属性／凍結／回避】
	冷気の自爆	爆発してアイスボムを出現させる【冷気属性／凍結】

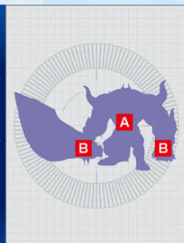
特徴
- 時間経過で身体が大きくなっていき、最大まで大きくなると『冷気の自爆』を使い、出現時のサイズにもどるとともに、アイスボムを最大3体まで出現させる。このアイスボムは、テルミットが倒されると直後に消滅する
- 何回かダメージを受けると、身体が小さくなる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	—
	最後の一撃	—
ひるませ力の減少ペース		—

※1……フィールドに出現する鉄巨人を倒すと、その夜のあいだ鉄巨人のかわりに出現

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	各地：フィールド(夜)(※1)	42	81800	10080	230	174	1972	8
	03以降	ダスカ地方：コースタルマークタワー	42	81800	10080	230	174	1972	8
	14	ガーディナ渡船場跡	42	81800	10080	230	174	1972	8

部位ごとのデータ



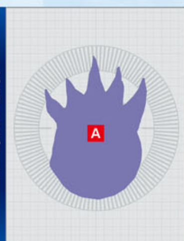
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 胴体	HPの15%	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が50%下がる											
B 腕(2カ所)	HPの15%	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が50%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	25	25	無効	無効	無効	0	49	無効	無効(45秒)	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：コースタルマークタワー	54	21200	12970	99	120	188	3
	15	封印の扉のダンジョン(キカトリーク塹壕跡)	54	21200	12970	99	120	188	3
	14	ガーディナ渡船場跡	54	21200	12970	99	120	188	3

部位ごとのデータ



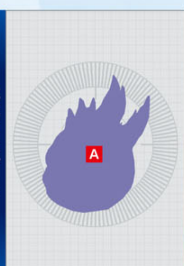
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	吸収	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	無効	0	1	5	40(15秒)	0	850	230

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(グレイシャー洞窟)	65	28500	20570	105	125	289	3
	14	ガーディナ渡船場跡	65	28500	20570	105	125	289	3

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×4.0	吸収	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	無効	0	0	1	5	40(15秒)	0	1350	235

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

デモンズウォール

BATTLE ADVICE（下記）

シガイ
［デモンズウォール系］



戦利品	オラクルカード(5%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×12(100%)

おもなアクション	名前	解説
	腕伸ばし	左腕を前方へ伸ばす【パリィ】
	毒ブレス	毒の息を吐く【弾属性／毒／回避】
詳細 P.525	石化液	相手を石化させる球を口から吐く【闇属性／石化／回避】
	クラッシュダウン	左腕で壁をたたいて岩を落とす【回避】

特徴
- 壁と一体化しており、通常時は移動しないが、ときどき壁にもぐりこんで移動を行なう。壁にもぐりこんでいるあいだは攻撃を受けない

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	29890
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

サルピンクス

シガイ
［ガルキマセラ系］



戦利品	剣闘士のアンクレット(3%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×2(30%)

おもなアクション	名前	解説
	ドリルキック	きりもみ回転しつつのドロップキックをくり出す【回避】
	ゴブリンパンチ	パンチでなぐると同時にアイテムを盗む【パリィ】
詳細 P.521	羽根投げ	翼を合体させて投げる【弾属性／パリィ】
	強化の角笛	角笛を吹いて味方を強化する【バーサク】

特徴
- 『ゴブリンパンチ』でノクティスからハイポーションやポーションを盗み、盗んだらすぐに『アイテム使用』で自分のHPを回復する。盗まれたアイテムは取り返せない
- 『強化の角笛』で周囲のエネミーにバーサク状態を発生させる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	8080
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

BATTLE ADVICE デモンズウォール

接近戦を挑むよりも少し離れて攻撃したほうがいい

壁のなかから現れ、ツメを振ったりブレスを吐いたりしてくる。近距離で戦うと、壁ぎわにカメラが寄って敵が見えづらいので、ブレスによる攻撃を受けない程度に離れ、敵の攻撃の合間にシフトブレイクを使うか、飛王の弓の通常攻撃を当てていこう。飛王の弓で戦う場合は、聖王の杖などで魔力を上げておきたい。

●討伐依頼の敵として出現したときの対処法

討伐依頼でスチリフの杜に現れるデモンズウォールとのバトルは、行き止まりに追いつめられた時点でやり直しという、実質的な時間制限がある（右ページを参照）。長く戦うためにも、3ヵ所の退路を通行可能にした状態でバトルを挑み、追いつめられそうになったら退路に逃げこもう。『石化液』の石化効果を大地のペンダントで防いだり、敵に毒状態を発生させてHPを少しずつ減らすことも重要だ。バトル中に現れるほかの敵は、『ブリザラ』などで一掃すればOK。

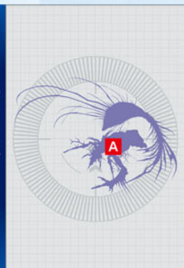


⬆これくらいの距離から攻撃し、「敵が壁に隠れたとき」「赤い球を吐いたとき」「ガードのマークが表示されたとき」はガードモードで対応する。

※1……討伐依頼で出現するデモンズウォールは「攻撃力ダウン：10、防御力ダウン：10、ストップ：4、執着：25、ライブラ：80(115秒)」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	14	ガーディナ渡船場跡	84	343600	59350	209	262	11320	8
	09以降	クレイン地方：スチリフの杜 (→P.289)	84	343600	59350	209	262	11320	8

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×0.5	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性(※1)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	15	15	0	0	0	25	50	無効	無効(115秒)	無効	無効	無効	毎秒0.1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	14以降	インソムニア	35	35100	5080	109	134	40	6
	09以降	オルティシエ(夜) (→P.295)	35	35100	5080	109	134	40	6

部位ごとのデータ

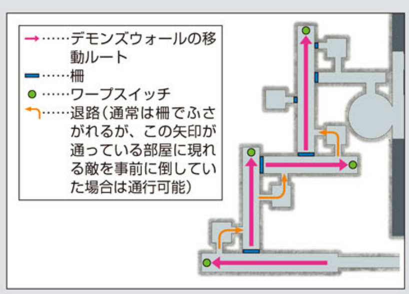


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	0	4	25	70(11秒)	5	300	230	毎秒1%

討伐依頼におけるデモンズウォール戦のルール

- 通路の分かれ道が柵でふさがれ、デモンズウォールが壁ごと前進してくる(右の図を参照)
- 行き止まりにあるワープスイッチのところまでノクティスが下がると、ノクティスたちがダンジョンの入口にもどされる(バトルは最初からやり直しになる)
- 右の図の「退路」が通行可能になっていると、ノクティスたちは退路を通って矢印の先の通路へ逃げこめる。ただし、通過した退路は柵でふさがれ、デモンズウォールも退路の先の通路へワープして移動を再開する
- スチリフの杜に出現する各種の敵が、通路内に現れる



アリアドネ

BATTLE ADVICE P.396

シガイ ［アルケニー系］



戦利品	エリクサー(8%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×8(100%)

おもなアクション 詳細 P.519

名前	解説
サンダーブランコ	雷の糸にぶら下がって前方へ突っこむ【雷属性／感電／パリィ】
スパイダーネット	動きを止める糸を腹部から飛ばす【弾属性／ストップ／回避】
雷球	雷の球を5つ飛ばす【雷属性／感電／回避】
タランチュラ産み	タランチュラを3体産み出す

特徴
- 『タランチュラ産み』でタランチュラを3体出現させる。このタランチュラは、アルケニーが倒されると直後に消滅する
- HPが残り少なくなると、『サンダーブランコ』を多用しはじめる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	29890
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

ヨウジンボウ

BATTLE ADVICE P.400

シガイ ［スローニン系］



戦利品	セーフティビット(1%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×6(50%)

おもなアクション 詳細 P.521

名前	解説
4連続斬り	4回連続で斬る【パリィ】
居合抜き	身構えてから居合抜きで相手を即死させる【即死／パリィ】
黒いトゲ	地面に剣を刺して周囲にトゲを突き出させる【闇属性】
銭投げ	右手から大量の硬貨を飛ばす【弾属性／回避】

特徴
- 『居合抜き』で相手に戦闘不能状態を発生させる
- 『銭投げ』で、相手の防御力を無視してダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計(※1)	8930
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

ナーガラージャ

BATTLE ADVICE P.362

シガイ ［ナーガ系］



戦利品	タリスマン(4%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×8(100%)

おもなアクション 詳細 P.522

名前	解説
飛び出し	地中から勢いよく飛び出す【冷気・弾属性／回避】
酸の雨	相手をカエルにする酸を周囲に降らす【弾属性／トード】
石化光線	相手を石化させる光線を目から放つ【弾属性／石化／回避】
回復	目から黒い涙を流したあと自分のHPを回復

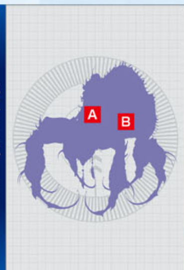
特徴
- すばやく地面を這いずって移動することがある
- 地面にもぐったのち相手の足元で『飛び出し』を使うことがある
- 『酸の雨』や『液飛ばし』で相手にトード状態を発生させる
- HPが残り少なくなると、1回だけ『回復』を使ってHPを最大値の60%回復する

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	30500
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

※1……討伐依頼で出現するヨウジンボウは「34680」
※2……封印の扉のダンジョンに出現するヨウジンボウは「即死：無効、デス：3000、オルタナ：240」、討伐依頼で出現するヨウジンボウは「即死：無効、デス：8850、オルタナ：245」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	14以降	インソムニア	41	100400	9490	164	212	873	8
	03以降	クレイン地方：グレイシャー洞窟 (→P.276)	41	100400	9490	164	212	873	8

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 胴体	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											
B 尻尾	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	無効	0	4	25	70(11秒)	15	8850	245	毎秒0.1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：コースタルマークタワーなど	46	46500	11450	147	130	1210	6
	15	封印の扉のダンジョン(グレイシャー洞窟など)	46	46500	11450	147	130	1210	6
	02以降	リード地方：ハンマーヘッド周辺(夜) (→P.263)	54	188400	30450	245	217	2025	9

部位ごとのデータ

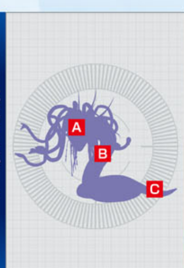


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性(※2)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	18	18	0	0	0	0	3	10	70(11秒)	5	850	235	毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：クラストゥルム水道	49	122700	17070	181	219	1228	8

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											
B 胴体	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											
C 尻尾	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	20	20	0	0	0	0	48	無効	無効(22秒)	15	8850	245	毎秒0.2%

イゾルデハンズ

BATTLE ADVICE P.414

シガイ
[デスクロー系]



戦利品	ハイエリクサー(8%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×10(100%)

おもなアクション 詳細 P.524

名前	解説
ツメ正面飛ばし	左腕のツメを前方へ飛ばす【バリィ】
ツメ周囲飛ばし	自分の周囲にツメを飛びまわらせる【弾属性】
ツメ往復ビーム	ビームを放つツメを前方へ飛ばす【闇属性／回避】
ビームキャノン	太いビームで前方をなぎ払う【闇属性】

特徴
- 遠くの相手には『ツメ往復ビーム』『ツメキャノン』『ツメ正面飛ばし』で、近くの相手には『ツメ攻撃』『ウィスプ』『尻尾』などで攻撃する。『ツメ往復ビーム』と『ツメ正面飛ばし』は、ツメが手元にもどるときにもダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	30500
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

アラムシャ

BATTLE ADVICE P.400

シガイ
[スローニン系]



戦利品	エリクサー(5%) ※封印の扉のダンジョンに出現するものは「セーフティビット(1%)」
吸収できるエレメント	炎エレメント×6(50%)

おもなアクション 詳細 P.521

名前	解説
4連続斬り	4回連続で斬る【バリィ】
急降下攻撃	上空から急降下して剣を振り下ろす【◯連打】
居合抜き	身構えてから居合抜きで相手を即死させる【即死／バリィ】
黒いトゲ	地面に剣を刺して周囲にトゲを突き出させる【闇属性】

特徴
- 相手が離れているとゆっくり歩いて近づく
- 『居合抜き』で相手に戦闘不能状態を発生させる
- 『砂かけ』でノクティスのMPを減らす

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※1)	34680
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

ゼリー

シガイ
[プリン系]



戦利品	氷の紋章(2%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×12(100%)

おもなアクション 詳細 P.520

名前	解説
跳びかかり	跳びかかって押しつぶす【回避】
ビンタ	手のような部位でひっぱたく【回避】
ドレインタッチ	手のような部位で触れてHPを吸収する【バリィ】
液飛ばし	液体を口から飛ばす【弾属性／回避】

特徴
- 地面にもぐりこんで、離れた位置に移動することがある
- ファントムソード以外の武器による攻撃に強い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8760
	最後の一撃	400
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

※1……封印の扉のダンジョンに出現するアラムシャは「6620」
※2……封印の扉のダンジョンに出現するアラムシャは「デス：1350、オルタナ：200」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	14以降	インソムニア	72	230200	37610	196	249	2177	8
	15	ダスカ地方：レスタルム封鎖線周辺(夜) (→P.274)	72	230200	37610	196	249	2177	8

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 胴体	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.2	×0.5	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										
B 尻尾	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.2	×0.5	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	20	20	0	0	0	0	3	無効	無効(45秒)	無効	無効	無効	毎秒0.1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：バルーバ採掘場跡	52	175600	27710	243	215	1738	9
	15	封印の扉のダンジョン(フォッシオ洞窟)	50	39500	12120	127	112	1520	5
	08以降	クレイン地方：イチネリス発電所(夜) (→P.276)	52	175600	27710	243	215	1738	9

部位ごとのデータ

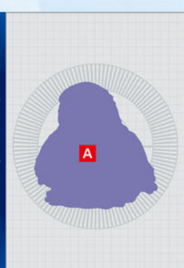


	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										

ステータス異常への耐性(※2)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	18	18	0	0	0	0	3	10	60(8秒)	無効	8850	245	毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：マルマレームの森周辺(夜) (→P.282)、ダスカ地方：コースタルマークタワーなど	35	5000	3140	77	95	101	2

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	吸収	吸収	×1.2	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	無効	無効	0	0	8	0	30(15秒)	0	50	200	毎秒1%

エレシュキガル

シガイ
［ガルキマセラ系］



戦利品	騎士のアンクレット(3%) ※討伐依頼で出現するものは「剣闘士のアンクレット(3%)」
吸収できるエレメント	雷エレメント×2(30%)

おもなアクション（詳細 P.521）	名前	解説
	ドリルキック	きりもみ回転しつつのドロップキックをくり出す【回避】
	ゴブリンパンチ	パンチでなぐると同時にアイテムを盗む【パリィ】
	羽根投げ	翼を合体させて投げる【弾属性／パリィ】
	強化の角笛	角笛を吹いて味方を強化する【バーサク】

特徴
- 『ゴブリンパンチ』でノクティスからハイポーション(封印の扉のダンジョンに出現するものはエーテル)やポーションを盗み、盗んだらすぐに『アイテム使用』で自分のHPを回復する。盗まれたアイテムは取り返せない
- 『強化の角笛』で周囲のエネミーにバーサク状態を発生させる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※1)	3550
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

ブッセマンド

シガイ
［ホブゴブリン系］



戦利品	アメジストの腕輪(1%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×2(30%)

おもなアクション（詳細 P.521）	名前	解説
	ドリルキック	きりもみ回転しつつのドロップキックをくり出す【回避】
	ゴブリンパンチ	パンチでなぐると同時にアイテムを盗む【回避】
	タックル	走り寄って肩からぶつかる【パリィ】
	バーサク	自分を強化する【バーサク】

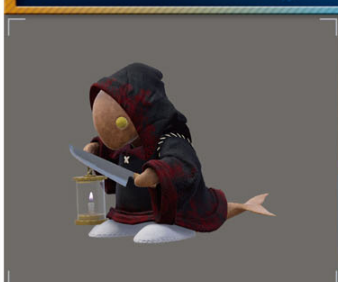
特徴
- 『ゴブリンパンチ』でノクティスからカトブレパスの肉やガルラの肉を盗み、盗んだらすぐに『アイテム使用』で自分のHPを回復する。盗まれたアイテムは取り返せない
- 『バーサク』で自分にバーサク状態を発生させる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※1)	2610
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

トンベリナイト

BATTLE ADVICE P.411

シガイ
［トンベリ系］



戦利品	赤のチョーカー(6%) ※サブクエスト中に出現するものは「包丁(100%)」
吸収できるエレメント	雷エレメント×66(50%)(※4)

おもなアクション（詳細 P.523）	名前	解説
	包丁	包丁を突き刺す【パリィ】
	ランタン	炎の弾をランタンから放つ【炎属性／ストップ】
	連続斬り	4回連続で斬る。最後の一撃はパリィ可能【回避】
	回転斬り	縦または横に回転しながら斬る【闇属性／回避】

特徴
- 通常はゆっくり歩くが、狙った相手が背を向けているときはすばやく走って近寄る
- すばやく横に飛ぶことがある
- 『包丁』を数回連続で使うことが多い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計(※5)	29890
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

※1……討伐依頼で出現するものは「8080」　※2……討伐依頼で出現するエレシュキガルは「デス：300、オルタナ：230」
※3……討伐依頼で出現するブッセマンドは「デス：850」
※4……サブクエスト 202 『謎に包まれた伝説』中に出現するトンベリナイトは「雷エレメント×99(50%)」

出現場所ごとの強さ CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
03以降	ダスカ地方：コースタルマークタワー	39	29300	5530	95	116	52	5
15	封印の扉のダンジョン(キカトリーク塹壕跡)	39	29300	5530	95	116	52	5
08以降	ダスカ地方：カーテスの大皿周辺(西部)(夜) (→P.278)	39	40200	6650	114	139	52	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2

破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる

ステータス異常への耐性(※2)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	0	4	25	70(11秒)	5	850	200

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

出現場所ごとの強さ CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
01以降	リード地方：クラストゥルム水道	44	13400	7120	107	96	30	3
03以降	ダスカ地方：コースタルマークタワー	44	13400	7120	107	96	30	3
03以降	ダスカ地方：セクルム峠周辺(夜) (→P.278)	44	43800	10010	143	128	30	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2

破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる

ステータス異常への耐性(※3)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	15	15	0	0	0	0	2	0	35(8秒)	5	100	235

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

出現場所ごとの強さ CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
15	封印の扉のダンジョン(ドロール洞窟)	75	267400	52890	210	249	6774	8
15	ダスカ地方：遺構の森周辺(夜)[サブクエスト]	75	372700	70560	235	278	7472	9

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身(※6)	HPの30%	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.2

破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる

ステータス異常への耐性(※7)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	20	20	0	0	0	0	51	無効	無効(45秒)	無効	無効	250

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

※5……サブクエスト 202「謎に包まれた伝説」中に出現するトンベリナイトは「33320」
※6……サブクエスト 202「謎に包まれた伝説」中に出現するトンベリナイトは「片手剣：×1.0、大剣：×0.5、短剣：×1.2、炎：×0.5、冷気：×0.5」
※7……サブクエスト 202「謎に包まれた伝説」中に出現するトンベリナイトは「デス：13200」

ナグルファル

BATTLE ADVICE P.414

シガイ
[デスクロー系]



戦利品	うごめく骨(100%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×99(100%)

おもなアクション 詳細P.524	名前	解説
	ツメ正面飛ばし	左腕のツメを前方へ飛ばす【パリィ】
	ツメ周囲飛ばし	自分の周囲にツメを飛びまわらせる【弾属性】
	ツメ往復ビーム	ビームを放つツメを前方へ飛ばす【闇属性/回避】
	ビームキャノン	太いビームで前方をなぎ払う【闇属性】

特徴
- 遠くの相手には『ツメ往復ビーム』『ツメキャノン』『ツメ正面飛ばし』で、近くの相手には『ツメ攻撃』『ウィスプ』『尻尾』などで攻撃する。『ツメ往復ビーム』と『ツメ正面飛ばし』は、ツメが手元にもどるときにもダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	34000
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

ババロア

シガイ
[プリン系]



戦利品	火炎の紋章(2%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×12(100%)

おもなアクション 詳細P.520	名前	解説
	跳びかかり	跳びかかって押しつぶす【回避】
	ビンタ	手のような部位でひっぱたく【回避】
	ドレインタッチ	手のような部位で触れてHPを吸収する【パリィ】
	液飛ばし	液体を口から飛ばす【弾属性/回避】

特徴
- 地面にもぐりこんで、離れた位置に移動することがある
- ファントムソード以外の武器による攻撃に強い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8760
	最後の一撃	400
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

マシュマロ

シガイ
[プリン系]



戦利品	氷の紋章(2%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×12(100%)

おもなアクション 詳細P.520	名前	解説
	跳びかかり	跳びかかって押しつぶす【回避】
	ビンタ	手のような部位でひっぱたく【回避】
	ドレインタッチ	手のような部位で触れてHPを吸収する【パリィ】
	液飛ばし	液体を口から飛ばす【弾属性/回避】

特徴
- 地面にもぐりこんで、離れた位置に移動することがある
- ファントムソード以外の武器による攻撃に強い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8760
	最後の一撃	400
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

出現場所ごとの強さ								
CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
15	クレイン地方：ヴォラレ基地(夜)	120	875700	153380	260	323	4885	9

部位ごとのデータ



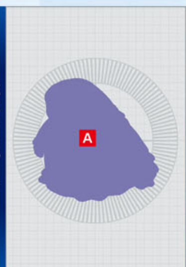
	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 胴体	HPの30%	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.2	×1.2	×1.2	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											
B 尻尾	HPの30%	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.2	×1.2	×1.2	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性											
攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
10	10	0	0	0	2	0	無効	無効(45秒)	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.1%

出現場所ごとの強さ								
CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
15	封印の扉のダンジョン(キカトリーク塹壕跡)	50	8500	9050	92	111	207	2
09以降	オルティシエ(夜) (→P.295)	50	8500	9050	92	111	207	2

部位ごとのデータ



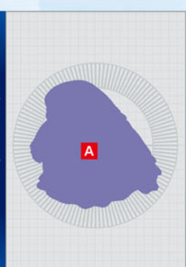
	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	吸収	×1.2	×1.2	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性											
攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
10	10	無効	0	0	0	8	0	30(15秒)	0	500	230

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

出現場所ごとの強さ								
CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
15	封印の扉のダンジョン(キカトリーク塹壕跡)	52	9400	10300	93	112	222	2

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.2	×0.5	×1.2	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性											
攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
10	10	0	0	0	0	1	0	30(15秒)	0	500	230

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

INDEX

プリンラフーム

BATTLE ADVICE P.420

シガイ
［プリン系］



戦利品	闇の紋章(2%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×12(100%)

おもなアクション 詳細 P.520

名前	解説
ピンタ	手のような部位でひっぱたく【回避】
ドレインタッチ	手のような部位で触れてHPを吸収する【パリィ】
液飛ばし	液体を口から飛ばす【弾属性／回避】
吸いこみ	息を吸いこんで相手を引き寄せ飲みこむ

特徴
- 地面にもぐりこんで、離れた位置に移動することがある
- ファントムソードと聖属性以外の攻撃に強い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	34680
最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80

ケンゴウ

BATTLE ADVICE P.400

シガイ
［スローニン系］



戦利品	セーフティビット(1%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×8(100%)

おもなアクション 詳細 P.521

名前	解説
4連続斬り	4回連続で斬る【パリィ】
居合抜き	身構えてから居合抜きで相手を即死させる【即死／パリィ】
黒いトゲ	地面に剣を刺して周囲にトゲを突き出させる【闇属性】
銭投げ	右手から大量の硬貨を飛ばす【弾属性／回避】

特徴
- 『居合抜き』で相手に戦闘不能状態を発生させる
- 『銭投げ』で、相手の防御力を無視してダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	34680
最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80

ガニメデス

BATTLE ADVICE P.398

シガイ
［鉄巨人系］



戦利品	(なし)(※1)
吸収できるエレメント	炎エレメント×12(100%)

おもなアクション 詳細 P.520

名前	解説
地面パンチ	地面をなぐって衝撃波を起こす【回避】
烈風剣	剣を振り上げて波動を飛ばす【闇属性／回避】
振りまわし	剣を左右に何度も振りまわす【回避】
グラビデ	相手を引き寄せる重力球を発生させる【弾属性】

特徴
- HPがある程度減ると、『振りまわし』『烈風剣』『全力振り下ろし』『ブレイブ』を使うようになる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計(※2)	8930
最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒100

※1……討伐依頼で出現するガニメデスは「ラストエリクサー(1%)」
※2……討伐依頼で出現するガニメデスは「34680」　※3……討伐依頼で出現するガニメデスは「デス：13200、オルタナ：250」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(キカトリーク塹壕跡)	61	274000	39180	210	269	388	9

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	20	20	0	0	0	0	3	10	65(22秒)	無効	無効	253	毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(グレイシャー洞窟)	71	290200	58250	265	234	3153	9

部位ごとのデータ

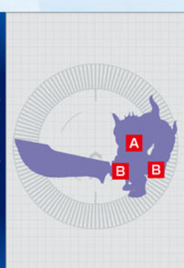


	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	18	18	0	0	0	0	3	10	70(11秒)	無効	無効	253	毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(フォッシオ洞窟)	66	83300	27570	188	139	4585	6
	09以降	ダスカ地方:カーテスの大皿周辺(南東部)(夜) (→P.278)	66	238600	46080	299	221	4585	9

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 胴体	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											
B 腕(2カ所)	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性(※3)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	20	20	0	0	0	0	3	10	65(22秒)	無効	1350	200	毎秒0.1%

ジグラト

BATTLE ADVICE P.412

シガイ
［ガーゴイル系］



戦利品	英雄のアンクレット(3%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×5(50%)

おもなアクション（詳細 P.524）

名前	解説
両腕交差斬り	両腕の刃ではさみこむように斬る【回避】
爆弾設置斬り	腕の刃を地面に刺して爆弾を設置する【回避】
ストップ音波	動きを止める音波を口から発する【闇属性／ストップ】
吹き飛ばし	周囲に衝撃波を放つ【弾属性】

特徴
- 背中にのみ部位破壊が起こる
- 部位破壊時の体力と精神の減少量が多い
- 『ストップ音波』で相手にストップ状態を発生させる
- 右腕を地面に刺し、直後に爆発を起こす

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	──
最後の一撃	──
ひるませ力の減少ペース	──

チャンドラバルマー

BATTLE ADVICE P.398

シガイ
［鉄巨人系］



戦利品	ハイエリクサー(8%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×16(100%)

おもなアクション（詳細 P.520）

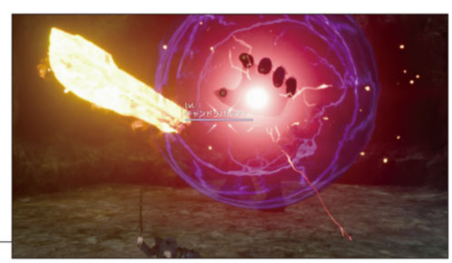
名前	解説
地面パンチ	地面をなぐって衝撃波を起こす【回避】
烈風剣	剣を振り上げて波動を飛ばす【闇属性／回避】
振りまわし	剣を左右に何度も振りまわす【回避】
グラビデ	相手を引き寄せる重力球を発生させる【弾属性】

特徴
- ファントムソードと聖属性以外の攻撃に強い
- 部位破壊時の体力と精神の減少量が多い
- HPがある程度減ると、『振りまわし』『烈風剣』『全力振り下ろし』『ブレイブ』を使うようになる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	34680
最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒100



ジグラト『ストップ音波』



チャンドラバルマー『グラビデ』

※1……ターゲットにできない　※2……討伐依頼で出現するジグラトは「デス：20550」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	ダスカ地方：カーテスの大皿周辺(西部)(夜)(→P.273)	57	61800	17420	154	136	1200	6
	15	封印の扉のダンジョン(フォッシオ洞窟)	57	45700	14500	128	113	1200	5

部位ごとのデータ



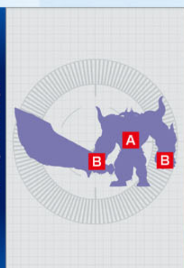
	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部	—	×1.6	×1.6	×1.8	×1.6	×1.6	×1.8	×1.6	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
B 胴体	—	×1.3	×1.3	×1.5	×1.3	×1.3	×1.5	×1.3	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
C 腕、脚(4カ所)(※1)	—	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
D 背中	HPの10%	×2.0	×2.0	×2.2	×2.0	×2.0	×2.2	×2.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が50%下がる											

ステータス異常への耐性(※2)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	20	20	0	0	0	0	3	10	55(5秒)	1	3000	235

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(フォッシオ洞窟)	73	285600	56980	306	229	6332	9

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 胴体	HPの15%	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が50%下がる											
B 腕(2カ所)	HPの15%	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が50%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	25	25	無効	無効	無効	0	49	無効	無効(45秒)	無効	無効	253

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.1%



カタラーナ

シガイ
［プリン系］



戦利品	雷の紋章(2%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×12(100%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.520	跳びかかり	跳びかかって押しつぶす【回避】
	ピンタ	手のような部位でひっぱたく【回避】
	ドレインタッチ	手のような部位で触れてHPを吸収する【パリィ】
	液飛ばし	液体を口から飛ばす【弾属性／回避】

特徴
- 地面にもぐりこんで、離れた位置に移動することがある
- すべての物理攻撃を無効にする

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8760
	最後の一撃	400
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

ドルチェ

シガイ
［プリン系］



戦利品	火炎の紋章(3%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×12(100%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.520	跳びかかり	跳びかかって押しつぶす【回避】
	ピンタ	手のような部位でひっぱたく【回避】
	ドレインタッチ	手のような部位で触れてHPを吸収する【パリィ】
	液飛ばし	液体を口から飛ばす【弾属性／回避】

特徴
- 地面にもぐりこんで、離れた位置に移動することがある
- すべての物理攻撃を無効にする

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8760
	最後の一撃	400
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

マハーナーガ

BATTLE ADVICE P.362

シガイ
［ナーガ系］



戦利品	タリスマン(8%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×10(100%)

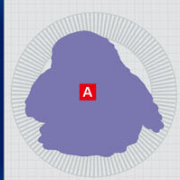
おもなアクション	名前	解説
詳細 P.522	飛び出し	地中から勢いよく飛び出す【冷気・弾属性／回避】
	酸の雨	相手をカエルにする酸を周囲に降らす【弾属性／トード】
	石化光線	相手を石化させる光線を目から放つ【弾属性／石化／回避】
	回復	目から黒い涙を流したあと自分のHPを回復

特徴
- すばやく地面を這いずって移動することがある
- 地面にもぐったのち相手の足元で『飛び出し』を使うことがある
- 『酸の雨』や『液飛ばし』で相手にトード状態を発生させる
- HPが残り少なくなると、1回だけ『回復』を使ってHPを最大値の60%回復する

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	34000
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(ドロール洞窟、スチリフの杜)	72	16400	22360	102	122	455	2

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	×1.2	×1.2	吸収	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	無効	0	8	0	30(15秒)	0	500	235	毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(ドロール洞窟、スチリフの杜)	72	16400	22360	102	122	455	2

部位ごとのデータ

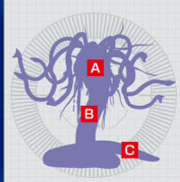


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	吸収	×1.2	×1.2	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	無効	0	0	0	8	0	30(15秒)	0	500	235	毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(ドロール洞窟)	78	380800	72310	236	279	3603	9

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										
B 胴体	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										
C 尻尾	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	20	20	0	0	0	0	48	無効	無効(22秒)	無効	無効	253	毎秒0.2%

サイコプレディクター

BATTLE ADVICE P.410

シガイ ［リッチ系］



戦利品	月のペンダント(3%) ※封印の扉のダンジョン(スチリフの杜)に出現するものは「大地のペンダント(3%)」
吸収できるエレメント	雷エレメント×8(100%)

おもなアクション 詳細 P.523

名前	解説
闇ブレス	相手を即死させる息を吐く【闇属性／即死／回避】
デスタッチ	つかんでHPを吸収したあと即死させる【闇属性／即死／パリィ】
石化光線	相手を石化させる三角形の光線を放つ【弾属性／石化／回避】
スケルトン召喚	スケルトンを3体召喚する

特徴
- 『スケルトン召喚』でスケルトンを3体出現させる。このスケルトンは、サイコプレディクターが倒されると直後に消滅する
- 『デスタッチ』で相手に戦闘不能状態を発生させる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計(※1)	34000
最後の一撃	360

ひるませ力の減少ペース：毎秒80

アロス・コン・レチェ

シガイ ［プリン系］



戦利品	闇の紋章(3%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×12(100%)

おもなアクション 詳細 P.520

名前	解説
跳びかかり	跳びかかって押しつぶす【回避】
ビンタ	手のような部位でひっぱたく【回避】
ドレインタッチ	手のような部位で触れてHPを吸収する【パリィ】
液飛ばし	液体を口から飛ばす【弾属性／回避】

特徴
- 地面にもぐりこんで、離れた位置に移動することがある
- ファントムソード以外の武器による攻撃に強い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	8760
最後の一撃	400

ひるませ力の減少ペース：毎秒80

ブレインソウカー

シガイ ［マインドフレア系］



戦利品	ラベンダーの精油(5%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×8(100%)

おもなアクション 詳細 P.523

名前	解説
闇ブレス	相手を弱らせる息を吐く【闇属性／力−80／回避】
ドレインタッチ	つかんでHPを吸収する【闇属性／パリィ】
マインドブラスト	襲いかかって下半身の口で食いつく【パリィ】
バーサク	自分を強化する【バーサク】

特徴
- 『ドレインタッチ』で、与えたダメージ量の5倍だけ自分のHPを回復する
- 『バーサク』で自分にバーサク状態を発生させる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	6300
最後の一撃	220

ひるませ力の減少ペース：毎秒80

※1……封印の扉のダンジョン(スチリフの杜B62〜B87F)に出現するサイコプレディクターは「8500」
※2……封印の扉のダンジョン(スチリフの杜B62〜B87F)に出現するサイコプレディクターは「デス：3000、オルタナ：240」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(バルーバ採掘場跡、スチリフの杜B5～B27F)	82	445500	83930	240	284	2080	9
	15	封印の扉のダンジョン(スチリフの杜B62～B87F)	82	150400	50270	151	179	2080	6
	14以降	インソムニア(特定の敵を倒すと出現／→P.716)	82	445500	83930	240	284	2080	9

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.2

破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる

ステータス異常への耐性(※2)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	0	4	25	80(45秒)	無効	無効	254

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(スチリフの杜)	83	21500	30570	107	126	644	2

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.2	吸収	吸収	×1.2

破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	無効	無効	0	8	0	30(15秒)	無効	500	245

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(コースタルマークタワー)	95	185000	52590	109	162	3139	5

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.2

破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	0	4	25	70(45秒)	無効	1350	200

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.1%

トウビョウ

BATTLE ADVICE P.362

シガイ

［ナーガ系］



戦利品	ルーンのピアス(8%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×12(100%)

おもなアクション 詳細 P.522

名前	解説
かみつき	身体を前に伸ばしてかみつく【パリィ】
飛び出し	地中から勢いよく飛び出す【冷気・弾属性／回避】
酸の雨	相手をカエルにする酸を周囲に降らす【弾属性／トード】
自爆	目から黒い涙を流したあと破裂する【闇属性】

特徴
- すばやく地面を這いずって移動することがある
- 地面にもぐったのち相手の足元で『飛び出し』を使うことがある
- 『酸の雨』や『液飛ばし』で相手にトード状態を発生させる
- HPが残り少なくなると、『自爆』を使うようになる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	8500
	最後の一撃	360

ひるませ力の減少ペース	毎秒80

帝国兵

帝国軍

［帝国兵系］



戦利品	強力回復剤(5%)、防弾ベスト(1%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×2(30%)

おもなアクション 詳細 P.525

名前	解説
武器なぐり	銃床で1～2回なぐる【回避】
タックル	肩からぶつかる【パリィ】
連射ライフル	速射性にすぐれたライフルで撃つ【弾属性／回避】
機銃	固定銃座で撃つ【弾属性／回避】

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- ゆっくり歩きながら、やや離れた距離を維持しようとする
- 特定の状況以外では、相手が近くにいても『連射ライフル』による攻撃を優先する傾向がある
- 『連射ライフル』で弾を合計20発撃つと、弾の充填を行なう

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	100
	最後の一撃	――

ひるませ力の減少ペース	毎秒30

狙撃兵

帝国軍

［帝国兵系］



戦利品	反応速度向上剤(5%)、防弾ベスト(1%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×2(30%)

おもなアクション 詳細 P.525

名前	解説
武器なぐり	銃床で1～2回なぐる【回避】
タックル	肩からぶつかる【パリィ】
スナイパーライフル	威力にすぐれたライフルで撃つ【弾属性／回避】

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- ゆっくり歩きながら、大きく離れた距離を維持しようとする

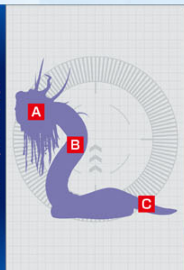
ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	100
	最後の一撃	――

ひるませ力の減少ペース	毎秒30

※1……ターゲットにできない　※2……レベル16の帝国兵は「オルタナ：128」　※3……レベル16の狙撃兵は「オルタナ：128」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	封印の扉のダンジョン(コースタルマークタワー)	95	196400	66910	158	186	4726	6

部位ごとのデータ

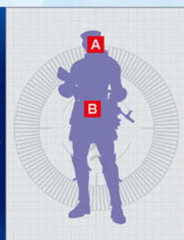


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効	吸収	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										
B 胴体	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効	吸収	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										
C 尻尾	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効	吸収	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること	体力と精神が20%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	15	15	無効	無効	0	0	2	15	70(15秒)	5	1350	200	毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	02以降	リード地方:王都検問所跡周辺など	3	1000	260	39	35	4	2
	02以降	リード地方:インソムニアが見える丘など	16	2600	800	64	55	12	2
	11	ピストアラ地方	16	900	320	44	49	12	1

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(※1)	HPの34%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×4.2	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0
	破壊時に起こること	最大HPと同じ量のダメージを受ける										
B 胴体	—	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0

ステータス異常への耐性(※2)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	5	5	0	0	0	無効	無効	5	35(1.5秒)	0	50	0	—

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	02以降	リード地方:王都検問所跡周辺など	4	1000	300	40	37	6	2
	02以降	リード地方:インソムニアが見える丘など	16	2500	860	62	57	13	2

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(※1)	HPの34%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×4.2	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0
	破壊時に起こること	最大HPと同じ量のダメージを受ける										
B 胴体	—	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0

ステータス異常への耐性(※3)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	5	5	0	0	0	無効	無効	5	35(1.5秒)	0	50	0	—

魔導兵

帝国軍
【魔導兵系】



戦利品	筋力強化剤(5%)、魔導ブースト剤(5%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×4(50%)

	名前	解説
おもなアクション 詳細 P.526	武器攻撃	斧で斬りつける【回避】
	エネルギー弾	左腕のエネルギー銃から弾を撃つ【回避】
	まわし蹴り	まわし蹴りをくり出す【回避】
	ワイヤー攻撃	ワイヤーで拘束して自爆する【パリィ】

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- オノによる各種の攻撃が、敵味方の両方に当たる
- 攻撃を受けた腕が取れることがある(部位破壊とは別のもの)。腕が取れたあとは、その腕を利用した攻撃がくり出せない

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	100
	最後の一撃	――
ひるませ力の減少ペース	毎秒30	

重装兵

帝国軍
【帝国兵系】



戦利品	筋力強化剤(5%)、防弾ベスト(1%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×2(30%)

	名前	解説
おもなアクション 詳細 P.525	武器なぐり	銃床で1～2回なぐる【回避】
	タックル	肩からぶつかる【パリィ】
	単発ライフル	ライフルで撃つ【弾属性／回避】

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- ゆっくり歩きながら、やや離れた距離を維持しようとする
- 『単発ライフル』による攻撃を優先する傾向がある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	100
	最後の一撃	――
ひるませ力の減少ペース	毎秒30	

魔導旗兵

帝国軍
【魔導兵系】



戦利品	肉体強化剤(10%)、対弾スーツ(1%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×4(50%)

	名前	解説
おもなアクション 詳細 P.526	まわし蹴り	まわし蹴りをくり出す【回避】
	連続蹴り	4回連続で蹴る【回避】
	電磁ニードル	左腕の電磁ニードルを突き刺す【回避】
	コア抜き取り自爆	自分のコアを抜き、相手を拘束して爆発する【パリィ】

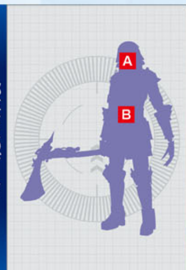
特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- 基本的に移動しない
- HPが残り少なくなると『コア抜き取り自爆』を使う。この攻撃は、敵味方の両方に当たる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	100
	最後の一撃	――
ひるませ力の減少ペース	毎秒30	

※1……ターゲットにできない　※2……レベル16の重装兵は「オルタナ：128」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	02以降	各地(揚陸艇)、リード地方：王都検問所跡周辺など	6	2400	370	50	44	14	3

部位ごとのデータ

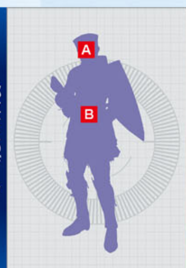


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)1	2	3	4	5	6	7	ダメージ倍率(属性)1	2	3	4
A 頭部(※1)	HPの34%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×4.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0
破壊時に起こること	最大HPと同じ量のダメージを受ける											
B 胴体	—	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	無効	無効	0	40(1.5秒)	0	100	0	—

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	02以降	リード地方：王都検問所跡周辺など	4	1000	280	46	36	5	2
	02以降	リード地方：インソムニアが見える丘など	16	2500	790	71	55	12	2

部位ごとのデータ

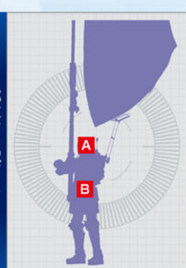


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)1	2	3	4	5	6	7	ダメージ倍率(属性)1	2	3	4
A 頭部(※1)	HPの34%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×4.2	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0
破壊時に起こること	最大HPと同じ量のダメージを受ける											
B 胴体	—	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0

ステータス異常への耐性(※2)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	5	5	0	0	0	無効	無効	5	35(1.5秒)	0	50	0	—

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	02～04	各地(揚陸艇)	6	2200	360	56	44	8	3

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)1	2	3	4	5	6	7	ダメージ倍率(属性)1	2	3	4
A 頭部(※1)	HPの34%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×4.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0
破壊時に起こること	最大HPと同じ量のダメージを受ける											
B 胴体	—	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	無効	無効	0	40(1.5秒)	0	100	0	—

魔導アーマー「ミーレス」

BATTLE ADVICE（下記）

帝国軍

［魔導アーマー系］



戦利品	レーザーセンサー(30%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×8(100%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.527	踏みつけ	片脚を上げて踏む【パリィ】
	機銃	コクピット下部の機銃から弾を連射する【弾属性／回避】
	誘導ミサイル(脚)	相手を追って飛ぶミサイルを2発発射する【炎・弾属性／回避】
	機雷	地面に落下したあと爆発する機雷を3つ放つ【炎属性／回避】

特徴

- 部位破壊が起こると、特定の攻撃を使わなくなる(右ページを参照)。また、その部位から先の部位も同時に破壊される
- 脚が破壊されたときに、地面にオイルが広がる。このオイルに『ファイア』などの炎属性のエレメント魔法が当たると、燃え上がって敵味方両方にダメージを与える
- 頭ミサイルポッドからは、3発のミサイルか機雷を発射する
- 脚が破壊されたあとは、『誘導ミサイル(頭)』をくり返す(頭ミサイルポッドが破壊されていると何もしない)
- HPがゼロになると爆発し、『機体爆発』で周囲の相手にダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	4000
最後の一撃	――

ひるませ力の減少ペース	毎秒30

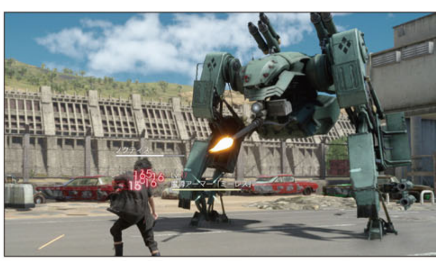
BATTLE ADVICE 魔導アーマー系

ミサイルポッドを破壊すれば怖い相手ではない

弾や誘導ミサイルによる攻撃をおもに使い、至近距離では脚で踏みつけてくる。この系統の敵は、部位破壊時に追加のダメージを受けてダウンするうえ、武器が破壊された場合はそれを使った攻撃を行なえなくなるのが特徴。そこで、頭と脚のミサイルポッドをシフトブレイクで攻撃し、ひとつひとつ破壊していこう。合計4つあるミサイルポッドのうち2～3個を破壊するころには、敵のHPは残っていないはずだ。なお、HPがゼロになった魔導アーマー系の敵は約4秒後に爆発するが、それに巻きこまれるとダメージを受ける点には注意。



⬆機銃で撃ってくる弾は、弾耐性を上げることでダメージを減らせるほか、ファントムソードを選択中にガードモードになれば完全に無効化できる。



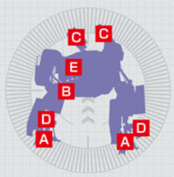
魔導アーマー「ミーレス」『機銃』



魔導アーマー「ミーレス」『誘導ミサイル(脚)』

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	02以降	リード地方：王都検問所跡周辺	17	18800	1240	92	84	282	6
	05以降	ダスカ地方：アラケオル基地など	17	18800	1240	92	84	282	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 脚(2ヵ所)	HPの20%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	無効
	破壊時に起こること 最大HPの10%のダメージを受ける／地面にオイルが流れ出す／倒れこんで移動できなくなる											
B 機銃	HPの3%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	無効
	破壊時に起こること 消滅する／『機銃』を使わなくなる／最大HPの15%のダメージを受ける											
C 頭ミサイルポッド(2ヵ所)	HPの1%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	無効
	破壊時に起こること 消滅する／『誘導ミサイル(頭)』『機雷』を使わなくなる／最大HPの15%のダメージを受ける											
D 脚ミサイルポッド(2ヵ所)	HPの1%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	無効
	破壊時に起こること 消滅する／『誘導ミサイル(脚)』を使わなくなる／最大HPの20%のダメージを受ける											
E コクピット	—	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	無効

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	無効	無効	25	80(12秒)	5	300	180

毒状態のときにHPが減る量
——



⬅遠くからミサイルポッドをロックオンして、シフトブレイクを当てる。頭ミサイルポッドを先に破壊しよう。



➡脚を破壊すると、オイルが漏れ出す。このオイルを『ファイア』などで燃やせば、敵に大ダメージを与えることが可能。



重魔導アーマー「キュイラス」

BATTLE ADVICE (下記)

帝国軍
【重魔導アーマー系】



戦利品	サーキュラーソウ(100%)

吸収できるエレメント	雷エレメント×33(100%)

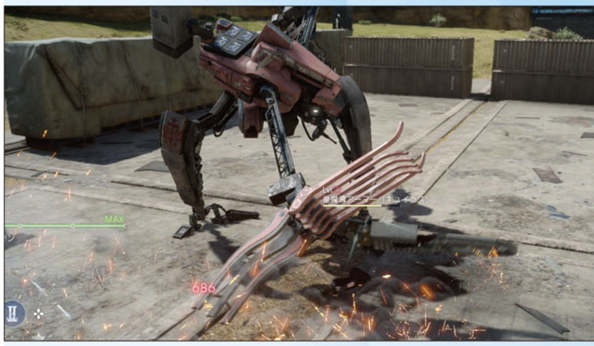
おもなアクション 詳細 P.527	名前	解説
	機銃	コクピット下部の機銃から弾を連射する【弾属性/回避】
	チェーンソー攻撃	右腕のチェーンソーを横に振る【回避】
	槍電撃	槍を地面に突き立てて周囲に電撃を放つ【パリィ】
	垂直ミサイル	マーカーの位置に落ちるミサイルを発射する【炎・弾属性/回避】

特徴

- 部位破壊が起こると、特定の攻撃を使わなくなる(右ページを参照)。また、その部位から先の部位も同時に破壊される
- 脚が破壊されたときに、地面にオイルが広がる。このオイルに『ファイア』などの炎属性のエレメント魔法が当たると、燃え上がって敵味方両方にダメージを与える
- HPがゼロになると爆発し、『機体爆発』で周囲の相手にダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	4000
	最後の一撃	——

ひるませ力の減少ペース	毎秒30



重魔導アーマー「キュイラス」
『チェーンソー攻撃』

BATTLE ADVICE 重魔導アーマー系

※試作重魔導アーマー「アンゲルス」への対処法はP.466に掲載

遠くからのシフトブレイクで武器を破壊していこう

大型化して耐久面が強化され、武装のバリエーションも増えた魔導アーマー。遠くからのシフトブレイクで、まずはミサイルポッドを破壊し、敵の左腕にジェネレータがついている場合はそれも破壊したあと、脚を攻撃して倒そう。上げておくといい耐性は弾耐性だが、重魔導アーマー「マニプルス」「パトリア」「ドックス」と戦うときは、かわすのが難しくてダメージも大きい『榴散弾』に備えて、闇耐性も上げておきたい。

● 重魔導アーマー「パトリア」への対処法

この敵のミサイルポッドとジェネレータは、部位の一部が赤く光っているあいだしかダメージを与えられない(ダウンしている最中と、その部位を使った攻撃の動作中のみ光る)。耐久力も高くて破壊が困難なので、ほかの部位を攻撃しよう。攻撃のオススメの流れは、右腕先端部の砲塔、コクピットの前側下部の機銃、槍、右肩のシールド、左肩のタンクの5ヵ所を破壊し、以降はコクピットを攻撃するというもの。砲塔と槍を狙ってシフトブレイクを実行するさいは、夜叉王の刀剣を選ぶと、攻撃が空振りしにくい。



⬅この系統の敵が使う『機銃』は光+弾属性を、『榴散弾』は闇+弾属性を持つ。

※1……ターゲットにできない

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	02	リード地方：北ダスカ封鎖線	22	46200	2240	307	844	709	8

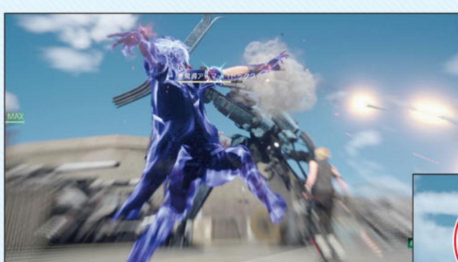
部位ごとのデータ



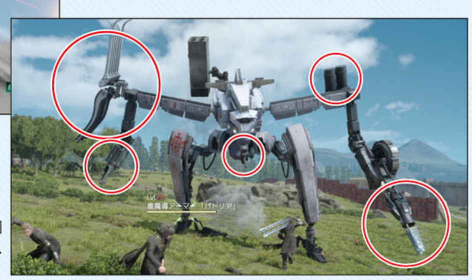
部位	耐久力	ダメージ倍率（武器）							ダメージ倍率（属性）			
A ミサイルポッド	HPの1%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 消滅する／『誘導ミサイル』『垂直ミサイル』を使わなくなる／最大HPの9%のダメージを受ける											
B ジェネレータ	HPの1%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 消滅する／最大HPの9%のダメージを受ける											
C 脚（2ヵ所）	HPの35%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 最大HPの5%のダメージを受ける／地面にオイルが流れ出す／倒れこんで移動できなくなる											
D シールド（※1）	HPの1%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 消滅する／最大HPの5%のダメージを受ける											
E タンク（※1）	HPの1%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 消滅する／最大HPの10%のダメージを受ける											
F 機銃（2ヵ所）（※1）	HPの8%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 消滅する／『機銃』を使わなくなる／最大HPの15%のダメージを受ける											
G チェーンソー（※1）	HPの8%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 消滅する／『チェーンソー』を使わなくなる／最大HPの10%のダメージを受ける											
H 多連装機銃（※1）	HPの10%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 消滅する／『多連装機銃』を使わなくなる／最大HPの10%のダメージを受ける											
I 槍（※1）	HPの10%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 消滅する／『電撃槍』を使わなくなる／最大HPの10%のダメージを受ける											
J アーム（2ヵ所）（※1）	HPの15%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 最大HPの5%のダメージを受ける											
K 肩（2ヵ所）（※1）	HPの20%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 最大HPの5%のダメージを受ける											
L コクピット	—	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	20	20	0	0	0	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
—



⬅シフトブレイクは、敵が攻撃してきたタイミングで使おう。攻撃後は、念のためガードモードになるのが安全。



➡パトリアとのバトルでは、赤い○で囲んだ部位を破壊していくといい。なお、この敵の各部位はロックオン可能だ。

槍機兵

帝国軍
【槍機兵系】



戦利品	(なし)

吸収できるエレメント	雷エレメント×4(50%)

おもなアクション 詳細 P.526	名前	解説
	槍振りまわし	槍を横に振りまわす【回避】
	まわし蹴り	まわし蹴りをくり出す【回避】

特徴
- 基本的に移動しない
- 基本的にノクティスたちではなくタイタンを狙う
- タイタンの攻撃を受けると消滅する

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	100
	最後の一撃	——

ひるませ力の減少ペース	毎秒30

強化魔導兵

帝国軍
【魔導兵系】



戦利品	反応速度向上剤(5%)、魔導ブースト剤(5%)

吸収できるエレメント	炎エレメント×4(50%)

おもなアクション 詳細 P.526	名前	解説
	武器攻撃	片手剣で斬りつける【回避】
	カウンター攻撃	身構えて相手の攻撃に反撃する【回避】
	ボウガン	左腕のボウガンから矢を放つ【弾属性/回避】
	まわし蹴り	まわし蹴りをくり出す【回避】

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- 剣による各種の攻撃が、敵味方の両方に当たる
- 攻撃を受けた腕が取れることがある(部位破壊とは別のもの)。腕が取れたあとは、その腕を利用した攻撃がくり出せない

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	100
	最後の一撃	——

ひるませ力の減少ペース	毎秒30

強化魔導旗兵

帝国軍
【魔導兵系】



戦利品	肉体強化剤(10%)、対弾スーツ(2%)

吸収できるエレメント	雷エレメント×4(50%)

おもなアクション 詳細 P.526	名前	解説
	まわし蹴り	まわし蹴りをくり出す【回避】
	連続蹴り	4回連続で蹴る【回避】
	電磁ニードル	左腕の電磁ニードルを突き刺す【回避】
	コア抜き取り自爆	自分のコアを抜き、相手を拘束して爆発する【パリィ】

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- 基本的に移動しない
- HPが残り少なくなると『コア抜き取り自爆』を使う。この攻撃は、敵味方の両方に当たる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	100
	最後の一撃	——

ひるませ力の減少ペース	毎秒30

※1……ターゲットにできない

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	04	ダスカ地方：カーテスの大皿	18	3200	280	63	48	22	2

部位ごとのデータ

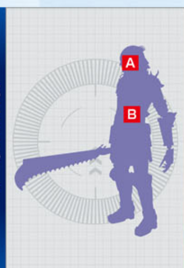


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(※1)	HPの34%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×4.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0
	破壊時に起こること	最大HPと同じ量のダメージを受ける										
B 胴体	—	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	無効	無効	0	40(1.5秒)	0	100	128	——

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	04	ダスカ地方：カーテスの大皿	18	6100	970	75	54	25	3
	02以降	リード地方：インソムニアが見える丘など	18	6100	970	75	54	25	3

部位ごとのデータ

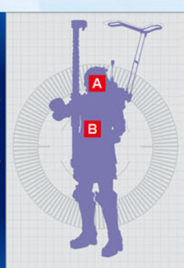


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(※1)	HPの34%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×3.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.0
	破壊時に起こること	最大HPと同じ量のダメージを受ける										
B 胴体	—	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.0

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	無効	無効	0	40(1.5秒)	0	100	128	——

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	02～04	各地(揚陸艇)	18	5500	1000	83	63	18	3

部位ごとのデータ



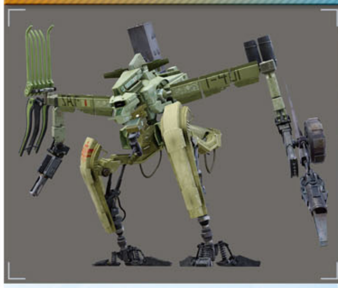
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(※1)	HPの34%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×3.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0
	破壊時に起こること	最大HPと同じ量のダメージを受ける										
B 胴体	—	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	無効	無効	0	40(1.5秒)	0	100	128	——

重魔導アーマー「マニプルス」

BATTLE ADVICE P.448

帝国軍
［重魔導アーマー系］



戦利品	レーザーセンサー(95%)、アシストスーツ(5%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×33(100%)

おもなアクション 詳細 P.527	名前	解説
	機銃	コクピット下部の機銃から弾を連射する【弾属性／回避】
	槍電撃	槍を地面に突き立てて周囲に電撃を放つ【パリィ】
	垂直ミサイル	マーカーの位置に落ちるミサイルを発射する【炎・弾属性／回避】
	榴散弾	頭上で爆発する弾を砲塔から発射する【闇・弾属性／回避】

特徴

- 赤く光っているときのミサイルポッドやジェネレータを攻撃されると、受けるダメージの倍率が5.0増える
- 部位破壊が起こると、特定の攻撃を使わなくなる(右ページを参照)。また、その部位から先の部位も同時に破壊される
- 脚が破壊されたときに、地面にオイルが広がる。このオイルに『ファイア』などの炎属性のエレメント魔法が当たると、燃え上がって敵味方両方にダメージを与える
- HPがゼロになると爆発し、『機体爆発』で周囲の相手にダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	4000
	最後の一撃	—

ひるませ力の減少ペース	毎秒30



重魔導アーマー「マニプルス」
『槍電撃』

親衛魔導兵

帝国軍
［魔導兵系］



戦利品	筋力強化剤(5%)、魔導ブースト剤(5%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×4(50%)

おもなアクション 詳細 P.526	名前	解説
	武器攻撃	斧で斬りつける【回避】
	カウンター攻撃	身構えて相手の攻撃に反撃する【回避】
	ボウガン	左腕のボウガンから矢を放つ【弾属性／回避】
	まわし蹴り	まわし蹴りをくり出す【回避】

特徴

- ひるんだりダウンしたりしやすい
- オノによる各種の攻撃が、敵味方の両方に当たる
- 攻撃を受けた腕が取れることがある(部位破壊とは別のもの)。腕が取れたあとは、その腕を利用した攻撃がくり出せない

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	100
	最後の一撃	—

ひるませ力の減少ペース	毎秒30

※1……ターゲットにできない
※2……レベル55の重魔導アーマー「マニプルス」は「デス：8850、オルタナ：245」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	05以降	ダスカ地方：アラケオル基地など	23	47700	2360	310	852	605	8
	08以降	リード地方：フムース基地	55	124900	23370	441	1172	1872	8

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A ミサイルポッド	HPの1%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること：消滅する／『誘導ミサイル』『垂直ミサイル』を使わなくなる／最大HPの9%のダメージを受ける											
B ジェネレータ	HPの1%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること：消滅する／最大HPの9%のダメージを受ける											
C 脚(2ヵ所)	HPの35%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること：最大HPの5%のダメージを受ける／地面にオイルが流れ出す／倒れこんで移動できなくなる											
D シールド(※1)	HPの1%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること：消滅する／最大HPの5%のダメージを受ける											
E タンク(※1)	HPの1%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること：消滅する／最大HPの10%のダメージを受ける											
F 機銃(2ヵ所)(※1)	HPの8%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること：消滅する／『機銃』を使わなくなる／最大HPの15%のダメージを受ける											
G 砲塔(※1)	HPの8%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること：消滅する／『榴散弾』を使わなくなる／最大HPの10%のダメージを受ける											
H 多連装機銃(※1)	HPの10%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること：消滅する／『多連装機銃』を使わなくなる／最大HPの10%のダメージを受ける											
I 槍(※1)	HPの10%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること：消滅する／『電撃槍』を使わなくなる／最大HPの10%のダメージを受ける											
J アーム(2ヵ所)(※1)	HPの15%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること：最大HPの5%のダメージを受ける											
K 肩(2ヵ所)(※1)	HPの20%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること：最大HPの5%のダメージを受ける											
L コクピット	—	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効

ステータス異常への耐性(※2)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	20	20	0	0	0	無効	無効	無効	無効(30秒)	15	3000	235

毒状態のときにHPが減る量
—

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	06以降	クレイン地方：ヴォラレ基地	24	7400	1460	83	72	28	3
	05～08	各地(揚陸艇)	24	7400	1460	83	72	28	3

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(※1)	HPの34%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×3.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0
	破壊時に起こること：最大HPと同じ量のダメージを受ける											
B 胴体	—	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	13	13	0	0	0	無効	無効	0	40(1.5秒)	0	100	128

毒状態のときにHPが減る量
—

親衛旗兵

帝国軍
［魔導兵系］



戦利品	肉体強化剤（10%）
吸収できるエレメント	雷エレメント×4（50%）

おもなアクション 詳細 P.526

名前	解説
まわし蹴り	まわし蹴りをくり出す【回避】
連続蹴り	4回連続で蹴る【回避】
電磁ニードル	左腕の電磁ニードルを突き刺す【回避】
コア抜き取り自爆	自分のコアを抜き、相手を拘束して爆発する【パリィ】

特徴

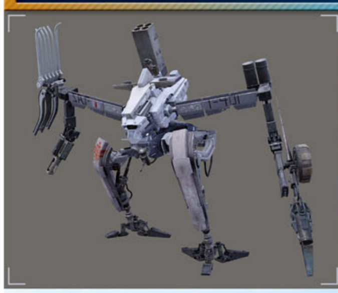
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- 基本的に移動しない
- HPが残り少なくなると「コア抜き取り自爆」を使う。この攻撃は、敵味方の両方に当たる

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	100
	最後の一撃	——
ひるませ力の減少ペース	毎秒30	

重魔導アーマー「パトリア」

BATTLE ADVICE P.448

帝国軍
［重魔導アーマー系］



戦利品	油圧シリンダー（97%）、魔導コア（3%）
吸収できるエレメント	雷エレメント×33（100%）

おもなアクション 詳細 P.527

名前	解説
機銃	コクピット下部の機銃から弾を連射する【弾属性／回避】
槍電撃	槍を地面に突き立てて周囲に電撃を放つ【パリィ】
垂直ミサイル	マーカーの位置に落ちるミサイルを発射する【炎・弾属性／回避】
榴散弾	頭上で爆発する弾を砲塔から発射する【闇・弾属性／回避】

特徴

- シールド、タンク、コクピット以外の部位は、ファントムソードによる攻撃で受けるダメージを減らす（ダメージ倍率が片手剣と同じになる）
- ミサイルポッドやジェネレータは、赤く光っているときに攻撃されるとダメージを受ける（ダメージ倍率は「×5.0」／盾とマシンナリィのみ「×5.2」）
- 部位破壊が起こると、特定の攻撃を使わなくなる（右ページを参照）。また、その部位から先の部位も同時に破壊される
- 脚が破壊されたときに、地面にオイルが広がる。このオイルに『ファイア』などの炎属性のエレメント魔法が当たると、燃え上がって敵味方両方にダメージを与える
- HPがゼロになると爆発し、『機体爆発』で周囲の相手にダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	4000
	最後の一撃	——
ひるませ力の減少ペース	毎秒30	

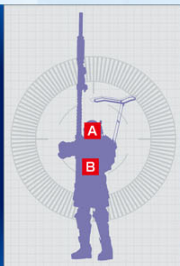


重魔導アーマー「パトリア」
『機銃』

※1……ターゲットにできない

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	05以降	各地(揚陸艇)	44	12800	6550	120	91	34	3

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(※1)	HPの34%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×3.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0
	破壊時に起こること 最大HPと同じ量のダメージを受ける											
B 胴体	—	×1.0	×10	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	13	13	0	0	0	無効	無効	0	40(1.5秒)	0	100	220

毒状態のときにHPが減る量
—

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	02以降	各地(揚陸艇)	76	201400	92930	684	4762	4780	9

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A ミサイルポッド	HPの30%	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
	破壊時に起こること 消滅する/『誘導ミサイル』『垂直ミサイル』を使わなくなる/最大HPの5%のダメージを受ける											
B ジェネレータ	HPの30%	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
	破壊時に起こること 消滅する/最大HPの5%のダメージを受ける											
C 脚(2カ所)	HPの35%	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.3	×0.3	×0.1	×0.1	×0.1	無効
	破壊時に起こること 最大HPの5%のダメージを受ける/地面にオイルが流れ出す/倒れこんで移動できなくなる											
D シールド	HPの1%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 消滅する/最大HPの5%のダメージを受ける											
E タンク	HPの1%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 消滅する/最大HPの10%のダメージを受ける											
F 機銃(2カ所)	HPの8%	×0.9	×0.9	×0.9	×0.9	×0.9	×1.1	×1.1	×0.9	×0.9	×0.9	無効
	破壊時に起こること 消滅する/『機銃』を使わなくなる/最大HPの15%のダメージを受ける											
G 砲塔	HPの8%	×0.9	×0.9	×0.9	×0.9	×0.9	×1.1	×1.1	×0.9	×0.9	×0.9	無効
	破壊時に起こること 消滅する/『榴散弾』を使わなくなる/最大HPの10%のダメージを受ける											
H 多連装機銃	HPの10%	×0.8	×0.8	×0.8	×0.8	×0.8	×1.0	×1.0	×0.8	×0.8	×0.8	無効
	破壊時に起こること 消滅する/『多連装機銃』を使わなくなる/最大HPの10%のダメージを受ける											
I 槍	HPの10%	×0.8	×0.8	×0.8	×0.8	×0.8	×1.0	×1.0	×0.8	×0.8	×0.8	無効
	破壊時に起こること 消滅する/『電撃槍』を使わなくなる/最大HPの10%のダメージを受ける											
J アーム(2カ所)	HPの15%	×0.7	×0.7	×0.7	×0.7	×0.7	×0.9	×0.9	×0.7	×0.7	×0.7	無効
	破壊時に起こること 最大HPの5%のダメージを受ける											
K 肩(2カ所)	HPの20%	×0.6	×0.6	×0.6	×0.6	×0.6	×0.8	×0.8	×0.6	×0.6	×0.6	無効
	破壊時に起こること 最大HPの5%のダメージを受ける											
L コクピット	—	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	20	20	0	0	0	無効	無効	無効	無効	無効	13200	250

毒状態のときにHPが減る量
—

親衛抜刀兵

帝国軍
[魔導兵系]



戦利品	筋力強化剤(5%)

吸収できるエレメント	雷エレメント×4(50%)

おもなアクション 詳細 P.526	名前	解説
	連続攻撃	左右の剣で何度も斬る【回避】
	回転攻撃	横に回転しながら剣を振りまわす【回避】
	振り向き攻撃	振り向きながら剣で斬る【回避】
	まわし蹴り	まわし蹴りをくり出す【回避】

特徴
- 剣による各種の攻撃が、敵味方の両方に当たる
- 攻撃を受けた腕が取れることがある(部位破壊とは別のもの)。腕が取れたあとは、その腕を利用した攻撃がくり出せない
- HPが残り少なくなると『コア抜き取り自爆』を使う。この攻撃は、敵味方の両方に当たる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	100
	最後の一撃	——

ひるませ力の減少ペース	毎秒30

魔導アーマー「ホプロマクス」

BATTLE ADVICE P.446

帝国軍
[魔導アーマー系]



戦利品	ダイナモ(95%)、マグネトロン(5%)

吸収できるエレメント	炎エレメント×8(100%)

おもなアクション 詳細 P.527	名前	解説
	踏みつけ	片脚を上げて踏む【パリィ】
	誘導ミサイル(脚)	相手を追って飛ぶミサイルを2発発射する【炎・弾属性/回避】
	機雷	地面に落下したあと爆発する機雷を3つ放つ【炎属性/回避】
	火炎放射	腕の火炎放射器から炎を放射する【炎属性/回避】

特徴
- 部位破壊が起こると、特定の攻撃を使わなくなる(右ページを参照)。また、その部位から先の部位も同時に破壊される
- 脚が破壊されたときに、地面にオイルが広がる。このオイルに『ファイア』などの炎属性のエレメント魔法が当たると、燃え上がって敵味方両方にダメージを与える
- 頭ミサイルポッドからは、3発のミサイルか機雷を発射する
- 脚が破壊されたあとは、『誘導ミサイル(頭)』をくり返す(頭ミサイルポッドが破壊されていると何もしない)
- HPがゼロになると爆発し、『機体爆発』で周囲の相手にダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	4000
	最後の一撃	——

ひるませ力の減少ペース	毎秒30



親衛抜刀兵『回転攻撃』

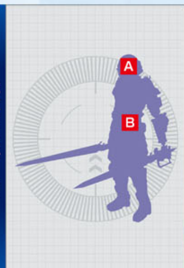


魔導アーマー「ホプロマクス」『火炎放射』

※1……ターゲットにできない

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	08以降	リード地方：フムース基地	47	14600	8620	108	96	42	3
	05以降	各地(揚陸艇)	47	14600	8620	108	96	42	3

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(※1)	HPの34%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×3.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0
	破壊時に起こること 最大HPと同じ量のダメージを受ける											
B 胴体	—	×1.0	×10	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	13	13	0	0	0	無効	無効	0	40(1.5秒)	0	100	220

毒状態のときにHPが減る量
——

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	08以降	リード地方：フムース基地	45	45700	10130	137	122	942	6
	05以降	各地(揚陸艇)	45	45700	10130	137	122	942	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 脚(2カ所)	HPの35%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	無効
	破壊時に起こること 最大HPの10%のダメージを受ける／脚ミサイルも破壊される／地面にオイルが流れ出す／倒れこんで移動できなくなる											
B 機銃	HPの3%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	無効
	破壊時に起こること 消滅する／『機銃』を使わなくなる／最大HPの15%のダメージを受ける											
C アーム(2カ所)	HPの3%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	無効
	破壊時に起こること 消滅する／放射口も破壊される／最大HPの10%のダメージを受ける											
D 火炎放射器(2カ所)	HPの20%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	無効
	破壊時に起こること 消滅する／『火炎放射』を使わなくなる／最大HPの15%のダメージを受ける											
E 頭ミサイルポッド(2カ所)	HPの1%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	無効
	破壊時に起こること 消滅する／『誘導ミサイル(頭)』『機雷』を使わなくなる／最大HPの15%のダメージを受ける											
F 脚ミサイルポッド(2カ所)	HPの1%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	無効
	破壊時に起こること 消滅する／『誘導ミサイル(脚)』を使わなくなる／最大HPの20%のダメージを受ける											
G コクピット	—	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	無効

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	無効	無効	25	80(12秒)	5	850	235

毒状態のときにHPが減る量
——

魔導アーマー「ミーレスbis」

BATTLE ADVICE P.446

帝国軍
【魔導アーマー系】



戦利品	ダイナモ(60%)、魔導シールドなど(※1)

吸収できるエレメント	炎エレメント×8(100%)

おもなアクション	名前	解説
	踏みつけ	片脚を上げて踏む【パリィ】
	機銃	コクピット下部の機銃から弾を連射する【弾属性／回避】
	誘導ミサイル(脚)	相手を追って飛ぶミサイルを2発発射する【炎・弾属性／回避】
	機雷	地面に落下したあと爆発する機雷を3つ放つ【※2／回避】

詳細 P.527

特徴
- 部位破壊が起こると、特定の攻撃を使わなくなる(右ページを参照)。また、その部位から先の部位も同時に破壊される
- 脚が破壊されたときに、地面にオイルが広がる。このオイルに『ファイア』などの炎属性のエレメント魔法が当たると、燃え上がって敵味方両方にダメージを与える
- 頭ミサイルポッドからは、3発のミサイルか機雷を発射する
- 脚が破壊されたあとは、『誘導ミサイル(頭)』をくり返す(頭ミサイルポッドが破壊されていると何もしない)
- HPがゼロになると爆発し、『機体爆発』で周囲の相手にダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	4000
	最後の一撃	——

ひるませ力の減少ペース	毎秒30

重魔導アーマー「キュイラスII」

BATTLE ADVICE P.448

帝国軍
【重魔導アーマー系】



戦利品	魔導シールド(100%)

吸収できるエレメント	雷エレメント×33(100%)

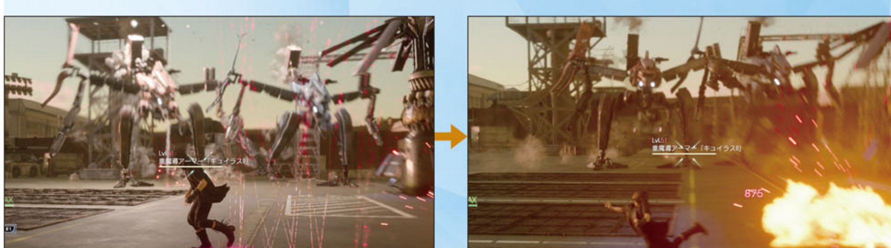
おもなアクション	名前	解説
	機銃	コクピット下部の機銃から弾を連射する【弾属性／回避】
	チェーンソー攻撃	右腕のチェーンソーを横に振る【回避】
	槍電撃	槍を地面に突き立てて周囲に電撃を放つ【パリィ】
	垂直ミサイル	マーカーの位置に落ちるミサイルを発射する【炎・弾属性／回避】

詳細 P.527

特徴
- 赤く光っているときのミサイルポッドやジェネレータを攻撃されると、受けるダメージの倍率が8.0増える
- 部位破壊が起こると、特定の攻撃を使わなくなる(右ページを参照)。また、その部位から先の部位も同時に破壊される
- 脚が破壊されたときに、地面にオイルが広がる。このオイルに『ファイア』などの炎属性のエレメント魔法が当たると、燃え上がって敵味方両方にダメージを与える
- HPがゼロになると爆発し、『機体爆発』で周囲の相手にダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	4000
	最後の一撃	——

ひるませ力の減少ペース	毎秒30

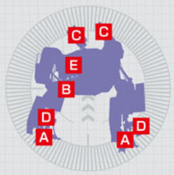


重魔導アーマー「キュイラスII」
『垂直ミサイル』

※1……魔導シールド(5%)を落とす個体と、硬化シールド(5%)を落とす個体と、チョバムアーマー(5%)を落とす個体がいる
※2……トード状態にする個体と、混乱状態にする個体と、石化状態にする個体がいる

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	08以降	リード地方：フムース基地	46	47300	10890	139	124	1018	6
	09以降	各地(揚陸艇)	46	47300	10890	139	124	1018	6

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 脚(2ヵ所)	HPの20%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	無効
	破壊時に起こること	最大HPの10%のダメージを受ける／地面にオイルが流れ出す／倒れこんで移動できなくなる										
B 機銃	HPの3%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	無効
	破壊時に起こること	消滅する／『機銃』を使わなくなる／最大HPの15%のダメージを受ける										
C 頭ミサイルポッド(2ヵ所)	HPの1%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	無効
	破壊時に起こること	消滅する／『誘導ミサイル(頭)』『機雷』を使わなくなる／最大HPの15%のダメージを受ける										
D 脚ミサイルポッド(2ヵ所)	HPの1%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	無効
	破壊時に起こること	消滅する／『誘導ミサイル(脚)』を使わなくなる／最大HPの20%のダメージを受ける										
E コクピット	—	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	無効

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	無効	無効	25	80(12秒)	5	850	235

毒状態のときにHPが減る量
——

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	08以降	リード地方：フムース基地	51	108500	19290	433	1151	3553	8

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A ミサイルポッド	HPの1%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること	消滅する／『誘導ミサイル』『垂直ミサイル』を使わなくなる／最大HPの9%のダメージを受ける										
B ジェネレータ	HPの1%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること	消滅する／最大HPの9%のダメージを受ける										
C 脚(2ヵ所)	HPの35%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること	最大HPの5%のダメージを受ける／地面にオイルが流れ出す／倒れこんで移動できなくなる										
D シールド(※3)	HPの1%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること	消滅する／最大HPの5%のダメージを受ける										
E タンク(※3)	HPの1%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること	消滅する／最大HPの10%のダメージを受ける										
F 機銃(2ヵ所)(※3)	HPの8%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること	消滅する／『機銃』を使わなくなる／最大HPの15%のダメージを受ける										
G チェーンソー(※3)	HPの8%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること	消滅する／『チェーンソー』を使わなくなる／最大HPの10%のダメージを受ける										
H 多連装機銃(※3)	HPの10%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること	消滅する／『多連装機銃』を使わなくなる／最大HPの10%のダメージを受ける										
I 槍(※3)	HPの10%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること	消滅する／『電撃槍』を使わなくなる／最大HPの10%のダメージを受ける										
J アーム(2ヵ所)(※3)	HPの15%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること	最大HPの5%のダメージを受ける										
K 肩(2ヵ所)(※3)	HPの20%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること	最大HPの5%のダメージを受ける										
L コクピット	—	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	20	20	0	0	0	無効	無効	無効	無効(30秒)	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
——

※3……ターゲットにできない

重魔導アーマー「ドゥクス」

BATTLE ADVICE P.448

帝国軍
【重魔導アーマー系】



戦利品	魔導コア(100%)

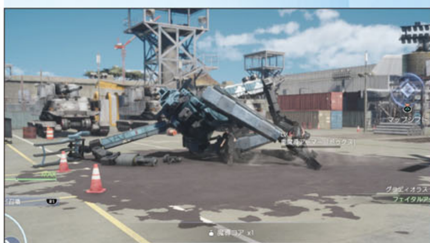
吸収できるエレメント	雷エレメント×33(100%)

おもなアクション (詳細 P.527)	名前	解説
	機銃	コクピット下部の機銃から弾を連射する【弾属性／回避】
	誘導ミサイル	相手を追って飛ぶミサイルを4発発射する【炎・弾属性／回避】
	垂直ミサイル	マーカーの位置に落ちるミサイルを発射する【炎・弾属性／回避】
	榴散弾	頭上で爆発する弾を砲塔から発射する【闇・弾属性／回避】

特徴
- 赤く光っているときのミサイルポッドやジェネレータを攻撃されると、受けるダメージの倍率が5.0増える
- 部位破壊が起こると、特定の攻撃を使わなくなる(右ページを参照)。また、その部位から先の部位も同時に破壊される
- 脚が破壊されたときに、地面にオイルが広がる。このオイルに『ファイア』などの炎属性のエレメント魔法が当たると、燃え上がって敵味方両方にダメージを与える
- HPがゼロになると爆発し、『機体爆発』で周囲の相手にダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	4000
	最後の一撃	——

ひるませ力の減少ペース	毎秒30




重魔導アーマー「ドゥクス」
『機体爆発』

魔導兵曹

帝国軍
【魔導兵系】



戦利品	筋力強化剤(5%)、魔導ブースト剤(5%)

吸収できるエレメント	冷気エレメント×4(50%)

おもなアクション (詳細 P.526)	名前	解説
	武器攻撃	斧で斬りつける【回避】
	カウンター攻撃	身構えて相手の攻撃に反撃する【回避】
	ボウガン	左腕のボウガンから矢を放つ【弾属性／回避】
	まわし蹴り	まわし蹴りをくり出す【回避】

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- オノによる各種の攻撃が、敵味方の両方に当たる
- 攻撃を受けた腕が取れることがある(部位破壊とは別のもの)。腕が取れたあとは、その腕を利用した攻撃がくり出せない

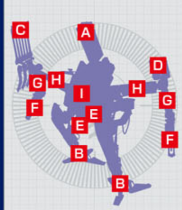
ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	100
	最後の一撃	——

ひるませ力の減少ペース	毎秒30

※1……ターゲットにできない

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	08以降	リード地方：フムース基地	51	108500	19290	433	1151	4286	8

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A ミサイルポッド	HPの1%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 消滅する／『誘導ミサイル』『垂直ミサイル』を使わなくなる／最大HPの9%のダメージを受ける											
B 脚(2ヵ所)	HPの35%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 最大HPの5%のダメージを受ける／地面にオイルが流れ出す／倒れこんで移動できなくなる											
C シールド(※1)	HPの1%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 消滅する／最大HPの5%のダメージを受ける											
D タンク(※1)	HPの1%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 消滅する／最大HPの10%のダメージを受ける											
E 機銃(2ヵ所)(※1)	HPの8%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 消滅する／『機銃』を使わなくなる／最大HPの15%のダメージを受ける											
F 砲塔(2ヵ所)(※1)	HPの8%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 消滅する／『榴散弾』を使わなくなる／最大HPの10%のダメージを受ける											
G アーム(2ヵ所)(※1)	HPの15%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 最大HPの5%のダメージを受ける											
H 肩(2ヵ所)(※1)	HPの20%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 最大HPの5%のダメージを受ける											
I コクピット	—	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	20	20	0	0	0	無効	無効	無効	無効(30秒)	15	8850	245

毒状態のときにHPが減る量
——

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	11	ビストアラ地方	31	3600	1020	74	64	31	1

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(※1)	HPの34%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×3.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0
	破壊時に起こること 最大HPと同じ量のダメージを受ける											
B 胴体	—	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	13	13	0	0	0	無効	無効	0	40(1.5秒)	0	100	200

毒状態のときにHPが減る量
——

精鋭魔導兵

帝国軍
【魔導兵系】



戦利品	反応速度向上剤(5%)

吸収できるエレメント	炎エレメント×4(50%)

おもなアクション	名前	解説
	武器攻撃	片手剣で斬りつける【回避】
	カウンター攻撃	身構えて相手の攻撃に反撃する【回避】
	ボウガン	左腕のボウガンから矢を放つ【弾属性／回避】
	まわし蹴り	まわし蹴りをくり出す【回避】

詳細 P.526

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- 剣による各種の攻撃が、敵味方の両方に当たる
- 攻撃を受けた腕が取れることがある(部位破壊とは別のもの)。腕が取れたあとは、その腕を利用した攻撃がくり出せない

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	100
	最後の一撃	——

ひるませ力の減少ペース	毎秒30

抜刀兵

帝国軍
【魔導兵系】



戦利品	筋力強化剤(5%)

吸収できるエレメント	雷エレメント×4(50%)

おもなアクション	名前	解説
	連続攻撃	左右の剣で何度も斬る【回避】
	回転攻撃	横に回転しながら剣を振りまわす【回避】
	振り向き攻撃	振り向きながら剣で斬る【回避】
	コア抜き取り自爆	自分のコアを抜き、相手を拘束して爆発する【パリィ】

詳細 P.526

特徴
- 剣による各種の攻撃が、敵味方の両方に当たる
- 攻撃を受けた腕が取れることがある(部位破壊とは別のもの)。腕が取れたあとは、その腕を利用した攻撃がくり出せない
- HPが残り少なくなると『コア抜き取り自爆』を使う。この攻撃は、敵味方の両方に当たる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	100
	最後の一撃	——

ひるませ力の減少ペース	毎秒30

突撃兵

帝国軍
【魔導兵系】



戦利品	肉体強化剤(3%)

吸収できるエレメント	炎エレメント×1(30%)

おもなアクション	名前	解説
	自爆	全身から火花を上げたあと爆発する【炎属性／燃焼／回避】

詳細 P.526

特徴
- ビストアラ地方に出現するものは、列車に近づくかHPがゼロになったときに『自爆』を使う。この攻撃は、敵味方の両方に当たる
- ジグナタス要塞に出現するものは、ノクティスに近寄って『自爆』を使う。この攻撃は、敵味方の両方に当たる

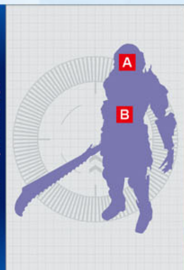
ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	50
	最後の一撃	——

ひるませ力の減少ペース	毎秒30

※1……ターゲットにできない
※2……ビストアラ地方(地上)に出現する突撃兵は「オルタナ：200」、ジグナタス要塞に出現する突撃兵は「デス：150」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	11	ビストアラ地方	32	3700	970	75	54	32	1

部位ごとのデータ

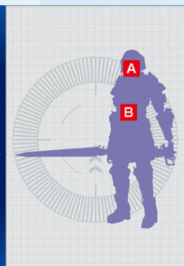


	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(※1)	HPの34%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×3.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.0
破壊時に起こること	最大HPと同じ量のダメージを受ける											
B 胴体	—	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.0	×1.2	×1.0

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	無効	無効	0	40(1.5秒)	0	100	200	——

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	11	ビストアラ地方	34	3400	1080	72	65	36	1

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(※1)	HPの34%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×3.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0
破壊時に起こること	最大HPと同じ量のダメージを受ける											
B 胴体	—	×1.0	×10	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	無効	無効	0	40(1.5秒)	0	100	200	——

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	11	ビストアラ地方(揚陸艇)	31	3600	720	22	24	27	2
	11	ビストアラ地方(地上)	31	2700	720	20	26	27	2
	13	ジグナタス要塞	31	3800	680	26	28	27	2

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(※1)	HPの34%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×4.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×1.2	×1.0
破壊時に起こること	最大HPと同じ量のダメージを受ける											
B 胴体	—	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×1.2	×1.0

ステータス異常への耐性(※2)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	無効	無効	5	40(1.5秒)	0	100	0	——

暴走魔導兵

帝国軍
【魔導兵系】



戦利品	反応速度向上剤(3%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×1(30%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.526	武器攻撃	斧で斬りつける【回避】
	不意打ち自爆	うつぶせの状態からしがみついて爆発する【炎属性／燃焼】
	つかみ自爆	つかみかかって爆発する【炎属性／燃焼／パリィ】

特徴
- オノによる各種の攻撃が、敵味方の両方に当たる
- 特定の個体は、『つかみ自爆』のみを使う。この攻撃は、敵味方の両方に当たる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	800
最後の一撃	──
ひるませ力の減少ペース	毎秒30

暴走強化兵

帝国軍
【魔導兵系】



戦利品	反応速度向上剤(3%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×1(30%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.526	武器攻撃	斧で斬りつける【回避】

特徴
- 攻撃が、敵味方の両方に当たる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	800
最後の一撃	──
ひるませ力の減少ペース	毎秒30

旧帝国兵

帝国軍
【帝国兵系】



戦利品	筋力強化剤(3%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×2(30%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.525	武器なぐり	銃床で1～2回なぐる【回避】
	タックル	肩からぶつかる【パリィ】
	連射ライフル	速射性にすぐれたライフルで撃つ【弾属性／回避】

特徴
- ひるんだりダウンしたりしやすい
- ゆっくり歩きながら、やや離れた距離を維持しようとする
- 特定の状況以外では、相手が近くにいても『連射ライフル』による攻撃を優先する傾向がある
- 『連射ライフル』で弾を合計20発撃つと、弾の充填を行なう

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	100
最後の一撃	──
ひるませ力の減少ペース	毎秒30

※1……ターゲットにできない

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	13	ジグナタス要塞	33	6800	4060	84	72	31	3

部位ごとのデータ

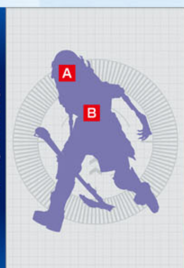


	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(※1)	HPの34%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×4.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0
	破壊時に起こること 最大HPと同じ量のダメージを受ける											
B 胴体	—	×1.0	×10	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	無効	無効	0	40(1.5秒)	0	350	0	——

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	13	ジグナタス要塞	37	7200	4510	98	83	35	3

部位ごとのデータ

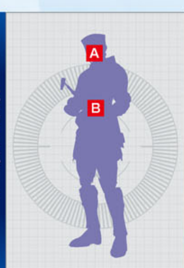


	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(※1)	HPの34%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×4.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0
	破壊時に起こること 最大HPと同じ量のダメージを受ける											
B 胴体	—	×1.0	×10	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	無効	無効	0	40(1.5秒)	0	700	0	——

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	14以降	インソムニア	35	4800	2960	86	73	27	2

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(※1)	HPの34%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×4.2	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0
	破壊時に起こること 最大HPと同じ量のダメージを受ける											
B 胴体	—	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	5	5	0	0	0	無効	無効	5	35(1.5秒)	0	50	200	——

試作重魔導アーマー「アンゲルス」 BATTLE ADVICE（下記）

帝国軍
【重魔導アーマー系】



戦利品	魔導スーツ(95%)、魔導スーツBis(5%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×99(100%)

おもなアクション	名前	解説
	機銃	コクピット下部の機銃から弾を連射する【弾属性／回避】
	槍電撃	槍を地面に突き立てて周囲に電撃を放つ【パリィ】
	垂直ミサイル	マーカーの位置に落ちるミサイルを発射する【炎・弾属性／回避】
	榴散弾	頭上で爆発する弾を砲塔から発射する【闇・弾属性／回避】

詳細 P.527

特徴

- 召喚獣による攻撃を無効にする
- シールド、タンク、コクピット以外の部位は、ファントムソードによる攻撃で受けるダメージを減らす(ダメージ倍率が片手剣と同じになる)
- ミサイルポッドやジェネレータは、赤く光っているときに攻撃されるとダメージを受ける(ダメージ倍率は「×2.0」／盾とマシンナリィのみ「×2.2」)
- 部位破壊が起こると、特定の攻撃を使わなくなる(右ページを参照)。また、その部位から先の部位も同時に破壊される
- 脚が破壊されたときに、地面にオイルが広がる。このオイルに『ファイア』などの炎属性のエレメント魔法が当たると、燃え上がって敵味方両方にダメージを与える
- HPがゼロになると爆発し、『機体爆発』で周囲の相手にダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	4000
	最後の一撃	──

ひるませ力の減少ペース	毎秒30





試作重魔導アーマー「アンゲルス」
『榴散弾』

BATTLE ADVICE 試作重魔導アーマー「アンゲルス」

部位破壊を考えずにコックピットを狙って攻撃

重魔導アーマー「パトリア」をさらに強化したような能力を持つ難敵。各部位は耐久力が高いので破壊しにくく、破壊時に追加で与えるダメージも小さい。部位破壊を狙うことは基本的に考えずに、武器攻撃へのダメージ倍率が高いコクピットだけを攻撃しよう。「敵の攻撃のスキを突いて遠くからシフトブレイクを仕掛けたあと、正面シフトやマップシフトを活用して離れる」という戦法なら、ノクティスがあまりダメージを受けずに戦える。コマンドゲージは、攻撃を強化する『エンハンス』か、HPを回復する『ギャザリング』に使うといい。



⬆エレメント魔法や、コマンド『エンハンス』の効果を得た状態での武器攻撃は、当たった部位によってはわずかなダメージしか与えられないので注意。

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	各地(揚陸艇)	99	202000	152300	2959	5125	22108	10

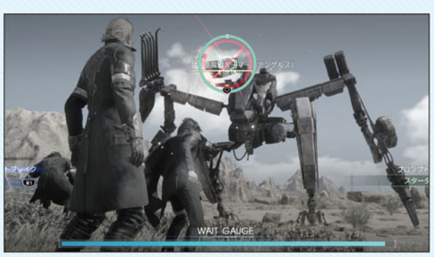
部位ごとのデータ



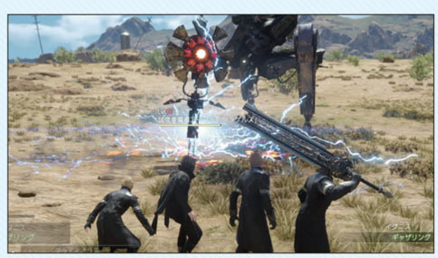
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A ミサイルポッド	HPの30%	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
	破壊時に起こること	消滅する／『誘導ミサイル』『垂直ミサイル』を使わなくなる／最大HPの5%のダメージを受ける										
B ジェネレータ	HPの30%	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
	破壊時に起こること	消滅する／最大HPの5%のダメージを受ける										
C 脚(2ヵ所)	HPの75%	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.3	×0.3	×0.01	×0.01	×0.01	無効
	破壊時に起こること	最大HPの1%のダメージを受ける／地面にオイルが流れ出す／倒れこんで移動できなくなる										
D シールド	HPの10%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×0.01	×0.01	×0.01	無効
	破壊時に起こること	消滅する／最大HPの1%のダメージを受ける										
E タンク	HPの10%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×0.01	×0.01	×0.01	無効
	破壊時に起こること	消滅する／最大HPの3%のダメージを受ける										
F 機銃(2ヵ所)	HPの20%	×0.9	×0.9	×0.9	×0.9	×0.9	×1.1	×1.1	×0.01	×0.01	×0.01	無効
	破壊時に起こること	消滅する／『機銃』を使わなくなる／最大HPの5%のダメージを受ける										
G 砲塔	HPの20%	×0.9	×0.9	×0.9	×0.9	×0.9	×1.1	×1.1	×0.01	×0.01	×0.01	無効
	破壊時に起こること	消滅する／『榴散弾』を使わなくなる／最大HPの3%のダメージを受ける										
H 多連装機銃	HPの30%	×0.8	×0.8	×0.8	×0.8	×0.8	×1.0	×1.0	×0.01	×0.01	×0.01	無効
	破壊時に起こること	消滅する／『多連装機銃』を使わなくなる／最大HPの3%のダメージを受ける										
I 槍	HPの30%	×0.8	×0.8	×0.8	×0.8	×0.8	×1.0	×1.0	×0.01	×0.01	×0.01	無効
	破壊時に起こること	消滅する／『電撃槍』を使わなくなる／最大HPの3%のダメージを受ける										
J アーム(2ヵ所)	HPの60%	×0.7	×0.7	×0.7	×0.7	×0.7	×0.9	×0.9	×0.01	×0.01	×0.01	無効
	破壊時に起こること	最大HPの1%のダメージを受ける										
K 肩(2ヵ所)	HPの70%	×0.6	×0.6	×0.6	×0.6	×0.6	×0.8	×0.8	×0.01	×0.01	×0.01	無効
	破壊時に起こること	最大HPの1%のダメージを受ける										
L コクピット	—	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	20	20	0	0	0	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
—



⬅あえて部位破壊を狙うなら、ウェイトモードにして、アビリティ『不意打ちシフトブレイク』などの効果を利用しよう。



➡『ギャザリング』は、敵の攻撃を受けそうだと思ったときに、一時的に無敵になる目的で使う手もある。

タイタン

BATTLE ADVICE (下記)

六神 [タイタン]



戦利品	(なし)
吸収できるエレメント	(なし)

おもなアクション 詳細 P.528	名前	解説
	押しつぶし	巨大な脚で踏みつぶす【パリィ】
	ハンマーパンチ	拳を地面にたたきつける【回避】
	なぎ払い	腕と手のひらで地面を払う【回避】
	ストレートパンチ	大振りのストレートをくり出す【回避】

特徴
- バトルの流れに応じて、使用する攻撃が変わる(下記のバトルアドバイスを参照)
- HPが残り75%以下、残り50%以下、残り25%以下になったあと、攻撃をパリィされるとダウンする(それぞれ1回のみ)
- イグニスたちの作戦による『ブリザラ』を受けると、HPが残っていても倒れる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	——
最後の一撃	——
ひるませ力の減少ペース	毎秒30

リヴァイアサン

BATTLE ADVICE (下記)

六神 [リヴァイアサン]



戦利品	(なし)
吸収できるエレメント	(なし)

おもなアクション 詳細 P.528	名前	解説
	かみつき	身体を前方に伸ばしてかみつく【回避】
	なぎ払い	身体を横に振りまわす【回避】
	水の竜	竜の形をした水を飛ばす【回避】
	竜巻	上空まで伸びる竜巻を起こす【回避】

特徴
- バトルの流れに応じて、使用する攻撃が変わる(下記のバトルアドバイスを参照)
- バトル直前のFace To Faceによって力が増した状態になると、攻撃を行なう頻度が上がる
- ファントムソードによる攻撃で受けるダメージを大幅に減らす(ダメージ倍率が「×0.1」になる)

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	27000
最後の一撃	——
ひるませ力の減少ペース	毎秒700

BATTLE ADVICE タイタン

作戦が発生するまでは回避やパリィで攻撃をしのぐ

タイタンは、クエストの目的が「グラディオラスと一緒に逃げる」になった時点から、攻撃でダメージを与えてくるようになる。右記の❶～❻のように行動し、❻で左腕を集中攻撃しよう。



⬆❻で作戦を成功させれば、タイタンの残りHPに関係なく勝利となる。

タイタンに勝利するまでの流れ ※❶～❻を順に行なう

❶道なりに進む。途中でタイタンがなぐりかかってくるが、敵の声が聞こえた直後にガードモードになるか正面シフトを行なうとかわせる
❷タイタンの手から走って逃げ、行き止まりで10秒以内にマップシフトを行なう。失敗した場合も❸へ進むが、こちらがダメージを受ける
❸タイタンの『なぐりつけ』に対し、画面の指示に従ってガード、パリィ、パリィカウンターを実行する
❹ファントムリンクが解禁されるまで、タイタンが使う各種の攻撃に対して回避やパリィを行なう。槍騎兵は無視しよう
❺目的地アイコンが示す位置で、『押しつぶし』にガード後のパリィを行なう
❻発生した「全員で総ダメージ○○以上を叩き出す」の作戦を成功させる。失敗した場合は❺からやり直し

※1……ダウン中にのみターゲットにすることや部位破壊が可能

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	04	ダスカ地方：カーテスの大皿	25	213000	580	76	99	0	9

部位ごとのデータ



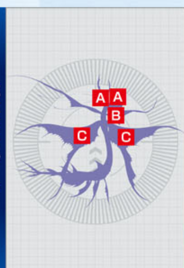
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 腕	—	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	無効	無効	0	0	0	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
——

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	09	オルティシエ	42	290000	3070	127	155	2486	9

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A ツノ (2ヵ所)(※1)	HPの1%	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1
	破壊時に起こること ターゲットにできなくなる											
B 頭部	—	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1
C ヒレ (2ヵ所)(※1)	HPの2%	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1	×0.1
	破壊時に起こること 消滅する											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	無効	無効	0	無効	0	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
——

BATTLE ADVICE リヴァイアサン

前半戦はシフトブレイクを使って後半戦は通常攻撃で攻める

リヴァイアサンとのバトルは前半戦と後半戦にわかれており、前半戦で敵のHPを580以上減らすと、ノクティスが歴代王の力でパワーアップした状態になって後半戦に移る。前半戦はシフトブレイクを、後半戦は通常攻撃を使っていこう(右の表を参照)。なお、後半戦の最初と最後にボタンを押す場面があるが、そこでの入力に成功したかどうかは結果に影響しない。



⬅後半戦では敵の行動が残りHPに応じて切りかわっていくが、気にせず攻撃をつづけていい。

前半戦と後半戦での戦いかた

状況	戦いかた
前半戦	リヴァイアサンをロックオンしてシフトブレイクで数回攻撃したあと、マップシフトを行なって離れる。ロックオンできないときは、マップシフトで移動しながら敵を探し、ロックオン可能な距離まで近づく
後半戦	遠距離で通常攻撃をくり返す。左右どちらかに移動しながら行なうと、敵に攻撃されてもかわしやすい(たとえダメージを受けてもすぐに自然回復するので、かわすことを考えなくてもかまわない)。HPが残り1になったリヴァイアサンが『かみつき』をくり返しはじめたあとは、この攻撃に対してガード後のパリィを実行する

イフリート

BATTLE ADVICE（下記）

六神
［イフリート］



戦利品	（なし）

吸収できるエレメント	（なし）

	名前	解説
おもなアクション 詳細 P.529	炎の壁	地面を進む炎を放つ【炎属性／燃焼／回避】
	武器攻撃	さまざまな動作で斬りつける【燃焼／回避】
	左手攻撃	左手を左右どちらかに振りまわす【炎属性／燃焼／回避】
	急降下攻撃	上空から急降下して剣を突き立てる【燃焼／パリィ】

特徴

- バトルの流れに応じて、使用する攻撃が変わる（下記のバトルアドバイスを参照）
- 立ち上がったあとは身体が炎に包まれ、ほとんどの攻撃で受けるダメージを大幅に減らす（炎属性以外のダメージ倍率が「×0.01（難易度が「イージー」のときは×0.5）」になる）。ただし、攻撃動作中（一部例外あり）、ひるんでいる最中、ダウンしている最中は、身体を包む炎が消えて、ダメージ倍率も本来の値になる
- 攻撃を受けてもひるまず、ひるませ力も蓄積しない。ただし、立ち上がったあとに特定の条件を満たした場合はひるみ、受けた攻撃の種類にかかわらず、満たした条件に応じた値だけひるませ力が蓄積する（右ページの表を参照）
- 『武器攻撃』で剣先から『炎の壁』を放ったときに、バトルエリアの炎の属性値を1.00上げる
- 『爆炎』を使ったときに、バトルエリアの炎の属性値を3.00に上げる

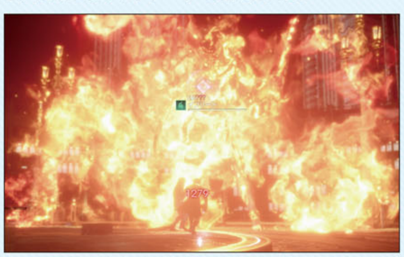
ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	11（※1）
	最後の一撃	5（※2）

ひるませ力の減少ペース	——

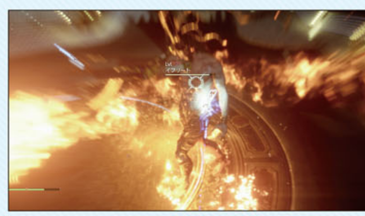
BATTLE ADVICE イフリート

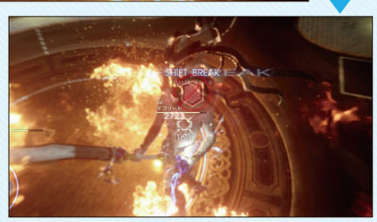
敵の攻撃に合わせてシフトブレイクを使おう

イフリートは最初のうちこそ余裕を見せるが、HPが残り少なくなったあとにこちらがバハムートを召喚すると、HPを回復させたのち本気を出しはじめる。余裕を見せる前半戦と、本気を出す後半戦では、敵の行動や、こちらが移動できる範囲などが変わるのだ（右ページの表を参照）。敵の攻撃は大半が炎属性を持つので、過去の世界で炎耐性が上がる料理を食べてくるなどの対策を行なっておこう。オススメの戦法は、離れて様子をうかがい、イフリートの攻撃動作が見えた直後にシフトブレイクを当てるというもの。立ち上がったあとの敵は身体を炎に包み、受けるダメージを大幅に減らすが、攻撃動作中なら基本的に炎が消えており、通常どおりのダメージを与えられる。



⬆イフリートが特定の攻撃を行なうと、バトルエリアの炎の属性値が上昇する。炎耐性を上げていなければ、敵の攻撃で大ダメージを受けかねない。





⬆➡敵の攻撃とほぼ同時に、シフトブレイクを仕掛ける。武器は、攻撃力の高い大剣が最適。



⬅攻撃後に反撃を受ける恐れはあるが、反撃の種類によっては回避やガードが間に合う。

※1……前半戦と後半戦のそれぞれで、最初から5蓄積している。また、難易度が「イージー」のときは、ダウンしたあとは「合計」の値が「1」に下がる
※2……地上にいるイフリートが受けた場合のみダウンする
※3……難易度が「イージー」のときは、シフトブレイクは「0」になる

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	14以降	インソムニア	46	99500	18070	255	1023	5929	9

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	—	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	吸収	×1.5	×1.0	×1.0

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	無効	無効	無効	0	0	無効	無効	0	無効	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
——

立ち上がったあとのイフリートがひるむ条件とひるませ力の蓄積量

ひるむ条件	ひるませ力の蓄積量
攻撃動作中に、シフトブレイクかコマンドによる攻撃(ダウンさせることが可能なもの)を受ける	2(※3)
リンクアタックを受ける	5
凍結状態が発生する	5

前半戦と後半戦のおもなちがい

状況		イフリートの行動	パラメータの変化	バトル中に移動できる範囲	バトルの終了条件
前半戦	初期状態	イスにすわったまま、『炎の壁』『炎の弾』で炎を放ったり、目の前の相手に『つかみ投げ』を使ったりする	体力が0になる	王都城前の交差点のみ	イフリートのHPを残り30%以下まで減らしたあと、バハムートを召喚する(HPをゼロまで減らすと自動的に召喚する)
前半戦	凍結状態が発生したあと	歩きまわりながら、『武器攻撃』や『左手攻撃』をくり出したり、『炎の壁』『炎の弾』で炎を放ったりする	(変化なし)	王都城前の交差点のみ	イフリートのHPを残り30%以下まで減らしたあと、バハムートを召喚する(HPをゼロまで減らすと自動的に召喚する)
後半戦	HPが残り60%以上	『爆炎』で周囲を攻撃したあと、歩いたり瞬間移動したりしながら各種の攻撃をくり出す	(変化なし)	王都城前の広場全域(マップシフトによる高所への移動も可能になる)	回復したイフリートのHPを残り10%以下まで減らしたあと、シヴァを召喚する
後半戦	HPが残り60%〜25%	『爆炎』で周囲を攻撃したあと、相手が地上にいても空中で攻撃を行なう場合が多くなる	体力が511、精神が2047になる	王都城前の広場全域(マップシフトによる高所への移動も可能になる)	回復したイフリートのHPを残り10%以下まで減らしたあと、シヴァを召喚する
後半戦	HPが残り25%〜1	『爆炎』で周囲を攻撃したあと、地上で『武器攻撃』を多用するようになる	体力が1023、精神が4095になる	王都城前の広場全域(マップシフトによる高所への移動も可能になる)	回復したイフリートのHPを残り10%以下まで減らしたあと、シヴァを召喚する



↑敵が地面に剣を突き立てたときは、バックアタックを狙うのも手。バックアタックリンクが発動すれば、ダウンさせることも可能だ。



←前半戦も後半戦も、イフリートのHPを十分に減らすと召喚がいつでも行なえる状態になり、召喚を実行した時点で終了する。

アラネア

BATTLE ADVICE（下記）

帝国幹部
［アラネア］



戦利品	（なし）
吸収できるエレメント	（なし）

おもなアクション（※1）詳細 P.529	名前	解説
	空中突撃	空中を飛びまわったあと高速で突っこむ【パリィ】
	空中反撃	空中で攻撃されたときに槍で反撃する【パリィ】
	ハイウィンド	きりもみ回転しながら落下して槍を突き立てる【回避】

特徴
- 『空中突撃』で空中を飛びまわったあとに、急降下しての攻撃をキャンセルする場合がある
- 『空中突撃』で空中を飛びまわっているところにシフトブレイクを受けても、ダメージを受けない。アラネアが落下する前に3回シフトブレイクを受けた場合は、直後に『空中反撃』を仕掛ける

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	——
	最後の一撃	——
ひるませ力の減少ペース	毎秒30	

レイヴス

BATTLE ADVICE（下記）

帝国幹部
［レイヴス］



戦利品	（なし）
吸収できるエレメント	（なし）

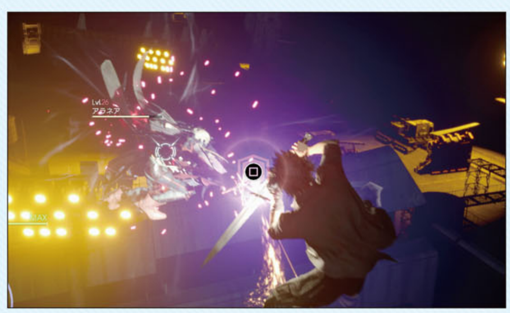
おもなアクション 詳細 P.530	名前	解説
	ジャンプ斬り	跳びかかって剣を振り下ろす【回避】
	遠隔触手攻撃	相手の足元から触手を突き出させる【闇属性】
	斬鉄剣	剣のリーチを伸ばしながら前方へ振り下ろす【闇属性／パリィ】
	真・斬鉄剣	高威力の見えない斬撃で周囲をなぎ払う【闇属性】

特徴
- HPがある程度減ると、左半身が紫色になって約10秒間ダウンしたあと、『闇のオーラ』を使う（以降もたびたび使用する）。また、『突進攻撃』を3連続でくり出すようになる
- HPがかなり減ると、左半身の紫色がより濃くなり、『真・斬鉄剣』を使う（以降もたまに使用する）

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	7000
	最後の一撃	——
ひるませ力の減少ペース	毎秒165	

BATTLE ADVICE アラネア
飛び上がったアラネアの攻撃に対してパリィで反撃

アラネアは、地上でしばらく行動したのちに飛び上がって『空中突撃』をくり出す。彼女が地上にいるあいだは、マップシフトを利用して逃げまわりつつ、定期的に現れる帝国兵や重装兵を優先してシフトブレイクで攻撃しよう。アラネアが飛び上がったあとは、すぐにシフトブレイクを3回仕掛けるか地上で待っていると、ガードが可能な攻撃を使ってくるので、それをガードしてパリィで反撃すればいい。空中で反撃した場合は、地面に落ちたアラネアにシフトブレイクを使えば、攻撃しながら着地できる。



⬆『空中突撃』で飛びまわっているアラネアにシフトブレイクを仕掛けてもかわされるが、それを3回くり返すと、ガード可能な攻撃を彼女が使ってくる。

※1……このほかに、ノクティスたちと一緒に戦うときに行なう各種の攻撃と同じものを使用する（→P.93）
※2……ターゲットにできない

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	06	クレイン地方：ヴォラレ基地	26	46500	67	56	109	1903	9

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 兜(※2)	HPの35%	×1.1	×1.1	×1.1	×1.1	×1.1	×1.1	×1.1	×1.1	×1.1	×1.1	無効
	破壊時に起こること 兜がはずれる(「CRUSH」とは表示されない)											
B 胴体	—	×1.0	×10	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	無効	無効	無効	0	0	無効	無効	無効	0(45秒)	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
—

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	13	ジグナタス要塞	44	275000	8000	148	152	4411	9

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	—	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×1.2

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	無効	無効	0	0	0	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
—

BATTLE ADVICE レイヴス

スキを突いてバックアタックも狙っていく

レイヴスはシガイと化しており、剣だけでなく触手による攻撃などもくり出してくる。マップシフトで高所にぶら下がってからシフトブレイクで攻撃する戦法や、少し離れた位置でガード可能な攻撃を待ってパリィで反撃する戦法なら戦いやすい。地面から触手を突き出す『遠隔触手攻撃』や、剣をかついだあと周囲を斬る『真・斬鉄剣』などは、攻撃のスキが大きいので、バックアタックで大ダメージを与えるチャンスだ。



⬅混乱効果やストップ効果を持つ攻撃も使ってくる。金の砂時計などで対処しよう。



⬆『真・斬鉄剣』は、至近距離でのみガードモードでの回避でかわせるほか、マップシフトで高所にぶら下がると攻撃を受けずにすむ。

アーデン

BATTLE ADVICE (下記)

帝国幹部
[アーデン]



戦利品	(なし)

吸収できるエレメント	(なし)

	名前	解説
おもなアクション(※1) 詳細 P.530	闇のオーラ	周囲の地面から闇の炎を噴き出させる【闇属性/パリィ】
	武器振り上げ	剣に闇の力を宿して振り上げる【パリィ】
	シフトブレイク	投げた剣のもとへワープして突く【◎連打】

特徴
- バトルの流れに応じて、使用する攻撃が変わる(下記のバトルアドバイスを参照)
- 赤みがかったファントムソードを持ち、ノクティスがファントムソードを使って行なう各種の攻撃と同じものを使用する(武器の攻撃力はゼロ)。ただし、攻撃時にHPを消費することはなく、シフトブレイクは距離に応じた倍率の増加がかからない独自のものになる
- エレメント魔法を使用する(POWERはゼロ)

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	500
	最後の一撃	——

ひるませ力の減少ペース	毎秒30

BATTLE ADVICE アーデン

バトルの段階に応じて戦いかたを変えよう

アーデンとのバトルには、ノクティスひとりで挑む。このバトルは、アーデンのHPが減るにつれて状況が3段階に切りかわっていくのが特徴。段階ごとのちがいは右ページを、対処法は以下を参照してほしい。

● 第1段階での対処法

遠くからシフトブレイクを当てる戦法が有効。アーデンがマップシフトで飛びまわりはじめたり、画面にガードのマークが表示されたりしたときは、ガードモードのまま待機し、直後にくる攻撃をガードした場合はパリィで、回避した場合は通常攻撃で反撃しよう。ガードでも回避でもなく◎連打になったときは、結果に応じて下の表のように行動するといい。

◎連打の結果に応じたこちらの行動

◎連打の結果	直後の状況とオススメの行動
ゲージを満タンにした	約8秒間、アーデンがWEAK状態のままスローモーションでのけぞる。連続攻撃などを当てよう
ゲージを半分以上ためたところで時間切れになった	お互いにのけぞったあと、高い確率でアーデンが『闇のオーラ』か『武器振り上げ』を使ってくる。ガード後のパリィで反撃するといい
ゲージを半分未満しかためられずに時間切れになった	こちらがスローモーションでのけぞり、アーデンが使う『闇のオーラ』か『武器振り上げ』で吹き飛ばされる。吹き飛ばされたときの落下中にシフトで脱出しないと、落下後に追加の攻撃を受けてしまう

● 第2段階での対処法

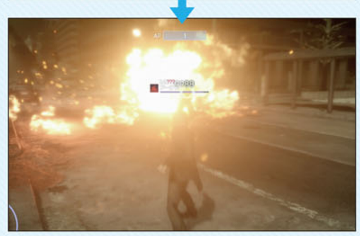
お互いに歴代王の力を借りた状態になり、空中で戦う。△ボタンを押しつづけてシフトブレイクをくり返すと、かなりの確率で一方的に攻撃できる。

● 第3段階での対処法

ノクティスは「ゆっくり歩く」「通常攻撃を行なう」「バトルアイテムを使う」以外のことはできない。アーデンはHPが残り5%の状態なので、前進しながら積極的に攻撃を行なって手早く倒したい。



←エレメント魔法を使われたら、同じ属性の武器かエレメント魔法で攻撃しよう。



←バトルエリアの属性値が敵の魔法で変動したぶん、与えるダメージが大きくなる。

※1……このほかに、ノクティスがファントムソードを使って行なう各種の攻撃と同じものと、エレメント魔法の『ファイガ』『ブリザガ』『サンダガ』を使用する

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	14以降	インソムニア	58	200000	4760	164	152	6501	9

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A全身	—	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

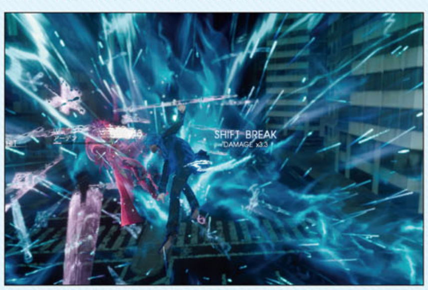
ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	無効	無効	0	0	0	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
——

バトルの段階ごとのおもなちがい

段階	戦う場所	アーデンの行動	その段階が終了する条件
第1段階	キングベヒーモスが現れた場所の周辺	おもに歩いて移動し、4種類のファントムソード(※2)による通常攻撃、各種のシフト、エレメント魔法の『ファイガ』『ブリザガ』『サンダガ』のほかに、独自の攻撃として『闇のオーラ』『打ち上げ攻撃』を使う。HPが残り80%以下になると、各種のシフトを行なう頻度が上がる	アーデンのHPが残り64%以下になる(ただし、お互いのどちらかが行動しているあいだは終了しない)
第2段階	空中	空中を飛びながら、ファントムソードを3回連続で飛ばしたり、シフトブレイクをくり出したりする	アーデンのHPが残り1%以下になる(ゼロにはならない)
第3段階	王都城前の交差点	歩いて移動し、賢王の剣による通常攻撃とシフトブレイクを使用する	アーデンのHPがゼロになる(以降の◎ボタンを入力する場面で入力に成功したかどうかは、結果に影響しない)

※2……賢王の剣、飛王の弓、獅子王の双剣、夜叉王の刀剣



⬆第2段階のお互いに飛んでいる場面でも、シフトブレイクが役に立つ。そのほか、遠距離から通常攻撃をくり返す戦いかたも通用する。

⬇バトルの第3段階では、ガードや回避などが行なえない。ダメージを受けてもかまわず攻撃し、あぶなくなったらポーションで回復しよう。



フレキトウテツ

討伐依頼の敵
［トウテツ系］



戦利品	トウテツの爪（100%）
吸収できるエレメント	炎エレメント×2（30%）

おもなアクション（詳細 P.507）	名前	解説
	かみつき	踏みこみながらかみつく【回避】
	横跳びツメ攻撃	すばやく横に跳ねながらツメを振る【回避】
	体当たり	走り寄って身体ごとぶつかる【パリィ】
	跳びかかり	跳びかかって押し倒し、食いつく【パリィ】

特徴
- すばやく横にステップすることがある
- 積極的に走りまわる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8930
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

フラン

討伐依頼の敵
［プリン系］



戦利品	ポーション（3%）
吸収できるエレメント	雷エレメント×12（100%）

おもなアクション（詳細 P.520）	名前	解説
	跳びかかり	跳びかかって押しつぶす【回避】
	ビンタ	手のような部位でひっぱたく【回避】
	ドレインタッチ	手のような部位で触れてHPを吸収する【パリィ】
	液飛ばし	液体を口から飛ばす【弾属性／回避】

特徴
- 地面にもぐりこんで、離れた位置に移動することがある
- ファントムソード以外の武器による攻撃に強い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8930
	最後の一撃	400
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

アナクラバン

討伐依頼の敵
［アナク系］



戦利品	アナクの蹴爪（100%） 部位破壊 アナクの大枝角（50%）
吸収できるエレメント	冷気エレメント×3（50%）

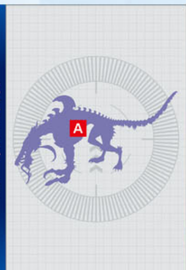
おもなアクション（詳細 P.508）	名前	解説
	頭連続横振り	頭を左右に振ってツノでなぎ払う【回避】
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	後方キック	うしろ脚で蹴る【回避】
	振り向き攻撃	振り向きながら頭を振り上げる【回避】

特徴
- 相手からやや離れた位置で様子を見ることがある
- 相手と距離が離れていると攻撃をあまり行なわない傾向がある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	31110
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：王都検問所跡周辺 (→P.257)	7	8400	600	69	65	10	6

部位ごとのデータ

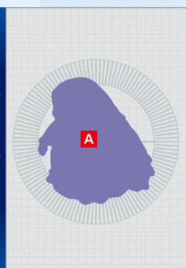


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	0	0	0	0	0	0	2	15	45(1.5秒)	5	300	50	毎秒1.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：ハンマーヘッド周辺(夜) (→P.258)	15	18700	1210	72	95	26	6

部位ごとのデータ

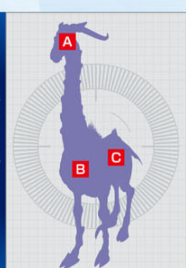


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	0	1	0	30(15秒)	5	300	50	毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：荒野の宿営地周辺 (→P.258)	22	57100	2850	171	124	74	8

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの20%	×0.5	×0.7	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること 力が15%下がる											
B 胸部	HPの25%	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											
C 腹部	HPの25%	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	0	2	15	65(3秒)	15	3000	235	毎秒0.5%

INDEX

アナクアドム

討伐依頼の敵
［アナク系］



戦利品	アナクの蹴爪(100%) 部位破壊 アナクの大枝角(100%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×2(30%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.508	頭連続横振り	頭を左右に振ってツノでなぎ払う【回避】
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	後方キック	うしろ脚で蹴る【回避】
	振り向き攻撃	振り向きながら頭を振り上げる【回避】

特徴
- 相手からやや離れた位置で様子を見ることがある
- 相手と距離が離れていると攻撃をあまり行なわない傾向がある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	31110
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

アッシュホーン

討伐依頼の敵
［デュアルホーン系］



戦利品	かたい蹄(100%) 部位破壊 巨大な毛角(100%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×5(50%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.508	のしかかり	前脚を上げて身体でつぶす【パリィ】
	体当たり	身体の側面からぶつかる【回避】
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	突進しゃくりあげ	走り寄ってツノを振り上げる【パリィ】

特徴
- 離れている相手には『突進しゃくりあげ』を使うことが多い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	31110
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒100	

ベヒーモス

BATTLE ADVICE P.376

討伐依頼の敵
［ベヒーモス系］



戦利品	ベヒーモスの肉×2(100%) 部位破壊 ベヒーモスの角(100%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×10(100%)

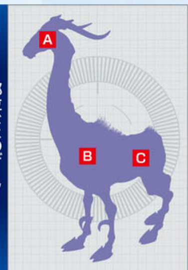
おもなアクション	名前	解説
詳細 P.517	尻尾攻撃	尻尾を振りまわす【回避】
	ツメ横振り	ツメを横に振る【回避】
	しゃくりあげ	ツノを振り上げたあと前脚で踏む【パリィ】
	踏みつけ	前脚を上げて踏みつぶす【パリィ】

特徴
- 積極的に走りまわる
- 前方や側面に跳ねたときの着地時に、ぶつかった相手にダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	31110
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：荒野の宿営地周辺 (→P.258)	28	66200	4640	185	133	115	8

部位ごとのデータ



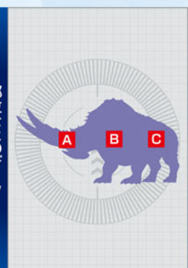
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 (戦利品アリ)	HPの20%	×0.5	×0.7	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること	力が15%下がる										
B 胸部	HPの25%	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										
C 腹部	HPの25%	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	18	18	0	0	0	0	3	10	60(3秒)	15	3000	235

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	リード地方：ハンマーヘッド周辺 (→P.259)	39	73400	7670	220	167	220	8

部位ごとのデータ



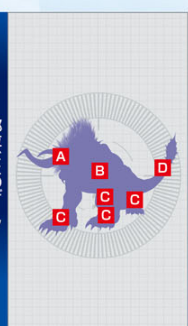
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A ツノ (戦利品アリ)	HPの20%	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0				
	破壊時に起こること	ターゲットにできなくなる／力が15%下がる										
B 上半身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										
C 下半身	HPの20%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	13	13	0	0	0	0	2	15	65(3秒)	15	3000	240

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	リード地方：荒野の宿営地周辺 (→P.259)	47	103400	14310	220	185	2064	8

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 (戦利品アリ)	HPの15%	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×1.0	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0				
	破壊時に起こること	力が15%下がる										
B 胴体	HPの5%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が10%下がる										
C 脚(4ヵ所)	HPの8%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が10%下がる										
D 尻尾	HPの10%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が10%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	20	20	0	0	0	0	51	無効	無効(20秒)	15	8850	245

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.1%

INDEX

アダマンタイマイ

BATTLE ADVICE（下記）

討伐依頼の敵 ［アダマンタイマイ系］



戦利品	アダマンタイト(50%)、アダマンタイマイの肉×3(50%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×99(100%)

おもなアクション（詳細 P.531）	名前	解説
	頭たたきつけ	頭部を地面に振り下ろす【回避】
	前脚攻撃	前脚を前後または上下に揺する【回避】
	咆哮	はるか遠くまで届くおたけびを上げる【力−30／回避】
	地震	周辺全域の地面を揺らす【回避】

特徴

- 前脚先端は、それぞれ6回まで部位破壊が起こる
- 攻撃を受けると、反撃で『地震』を使うことがある
- 「HPが残り80%以下になった直後」「残り40%以下になった直後」「キバ以外に部位破壊が起こったとき」に約60秒間ダウンし、「全員で総ダメージ○○(ノクティスのレベル×1000)以上を叩き出す」の作戦が発生する
- HPが残り80%以下になったあとは、『ボディプレス』を使うようになるほか『地震』『咆哮』を多用する
- HPが残り40%以下になったあとは、『咆哮』のかわりに『混乱咆哮』を使うようになり、『地震』の威力倍率を100倍に上げる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	—
最後の一撃	—

ひるませ力の減少ペース	—

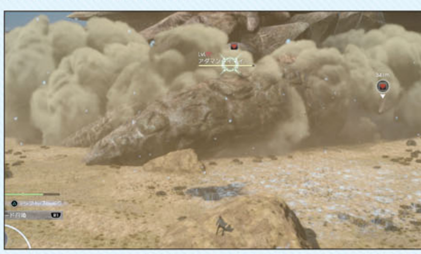
BATTLE ADVICE アダマンタイマイ

MPを回復しながらシフトブレイクをくり返していく

この敵はケタはずれのHPを持っており、倒すのにとても時間がかかる。レベルをなるべく高くしたうえで、攻撃力やクリティカル率を上げて挑もう。基本的な戦いかたは、目か首(ダメージ倍率が高い)、または前脚(部位破壊を行ないやすい)のいずれかをロックオンして、右の表の手順でシフトブレイクを当てるというもの。コマンドの『エンハンス』と、それで得た効果と同じ属性のエレメント魔法を使っておけば、大ダメージを与えられる。敵のHPが残り少なくなると、『混乱の咆哮』で混乱状態にさせられたり、『地震』で致命的なダメージを受けたりするようになるが、戦いかたは変えなくていい。ちなみに、アダマンタイマイの出現中はほかの敵が現れない。

狙う部位に応じた攻撃の手順

狙う部位	攻撃の手順	備考
目、首	シフトブレイクをくり返したあと、マップシフトを行なってMPを回復する。できれば、アビリティ『零距離シフトブレイク』を習得しておきたい	敵からの攻撃を受けにくい反面、こちらの攻撃も空振りしがち
前脚	下の写真の要領でシフトブレイクをくり返し当てたあと、マップシフトを行なうかエーテルを使ってMPを回復する。シフトブレイクのかわりに正面シフトで攻撃してもいい	部位破壊によるダウンを期待できる。ただし、敵の攻撃を受けやすく、コマンドを実行できない状況も発生しやすい



↑前脚を攻撃するときには、マップシフトで移動した場所付近から見て「前脚の奥側」をロックオンしたあとに、シフトブレイクをくり返す。



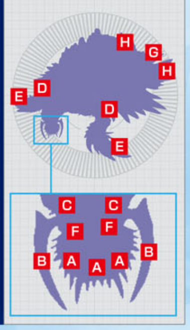
↑ノクティスは「前脚の手前側」で止まってほとんど移動しないが、ダメージの倍率は、ロックオンした部位までの距離をもとに決まるのだ。

※1……ターゲットにできない



出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	09以降	リード地方:レストストップ・ランガウィータ周辺(→P.260)	99	5624400	190690	325	223	40260	20

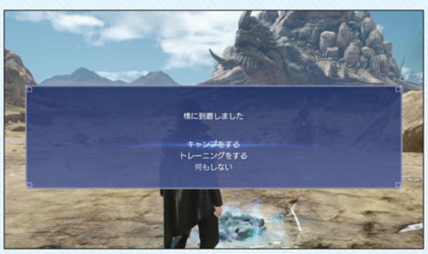
部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部(3ヵ所)	HPの5%	×0.75	×0.95	×0.75	×0.75	×0.75	×0.75	×0.95	×0.75	×0.75	×1.0	無効
	破壊時に起こること 約60秒間ダウンすることがある											
B キバ(2ヵ所)(※1)	HPの2%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること —											
C 首(2ヵ所)	—	×1.5	×1.7	×1.5	×1.5	×1.5	×1.5	×1.7	×1.5	×1.5	×1.0	無効
D 前脚付け根(2ヵ所)	HPの5%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	無効
	破壊時に起こること 約60秒間ダウンすることがある											
E 前脚先端(6×2ヵ所)	HPの2%	×0.75	×0.95	×0.75	×0.75	×0.75	×0.75	×0.95	×0.75	×0.75	×1.0	無効
	破壊時に起こること 約60秒間ダウンすることがある											
F 目(2ヵ所)	HPの17%	×2.5	×2.7	×2.5	×2.5	×2.5	×2.5	×2.7	×2.5	×2.5	×1.0	無効
	破壊時に起こること 約60秒間ダウンすることがある											
G 尻尾	—	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
H 後脚(2ヵ所)	—	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	無効	無効	0	0	0	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
—



⬆討伐依頼を受けたあと、アダマンタイマイの近くにある標でキャンプして食事をすると、料理効果の効果時間を十分に残したまま戦いを挑める。

⬇力の値が1000を超えるなら、武器はシフトブレイクが2回攻撃になる短剣を選ぼう。理想はソーリンシェイプだが、ウリックの双剣でもOK。





⬅アダマンタイマイがダウンしたときに発生する作戦は、基本どおりの戦いかたで成功させられる。

シャイアメズマライズ

討伐依頼の敵
[メズマライズ系]



戦利品	硬質な髭(60%) 部位破壊 メズマライズの角(100%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×3(50%)

おもなアクション 詳細 P.508	名前	解説
	頭連続横振り	頭を左右に振ってツノでなぎ払う【回避】
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	後方キック	うしろ脚で蹴る【回避】
	突進しゃくりあげ	走り寄ってツノを振り上げる【パリィ】

特徴
- 積極的に走りまわる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8500
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

グランドホーン

討伐依頼の敵
[デュアルホーン系]



戦利品	かたい蹄(100%) 部位破壊 巨大な毛角(75%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×5(50%)

おもなアクション 詳細 P.508	名前	解説
	のしかかり	前脚を上げて身体でつぶす【パリィ】
	体当たり	身体の側面からぶつかる【回避】
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	突進しゃくりあげ	走り寄ってツノを振り上げる【パリィ】

特徴
- 離れている相手には『突進しゃくりあげ』を使うことが多い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	31110
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒100	

ジャボテンダー

討伐依頼の敵
[サボテンダー系]



戦利品	巨大な針(75%)、サボテンの針(25%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×99(25%)

おもなアクション 詳細 P.509	名前	解説
	体当たり	超高速で走り寄って蹴り上げる【パリィ】
	針メテオ	上空から多数の針を降らす【弾属性/毒/回避】
	まきびし	まきびしを周囲に振りまく【混乱】
	針万本	正面へ無数の針を飛ばす【回避】

特徴
- 高速で走りまわることが多い
- 長時間走ったあと、相手から離れて少しのあいだ寝そべることがある
- 『針万本』で合計10000のダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	7820
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒100	

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：レストストップ・ランガウィータ周辺 (→P.261)	8	16500	930	83	76	21	6

部位ごとのデータ

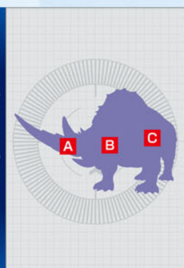


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A ツノ 戦利品アリ	HPの20%	×0.5	×0.7	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0				
	破壊時に起こること	ターゲットにできなくなる／力が15%下がる										
B 胴体	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	0	2	0	40(1.5秒)	5	300	50	毎秒2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：ハンマーヘッド周辺 (→P.262)	27	53000	3120	190	147	107	8

部位ごとのデータ

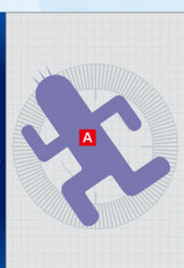


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A ツノ 戦利品アリ	HPの20%	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0				
	破壊時に起こること	ターゲットにできなくなる／力が15%下がる										
B 上半身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										
C 下半身	HPの20%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	18	18	0	0	0	0	3	10	60(3秒)	15	3000	235	毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	リード地方：レストストップ・ランガウィータ周辺 (→P.263)	40	35900	6500	156	118	1470	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	0	4	25	80(10秒)	無効	無効	無効	毎秒0.5%

シナバーシザー

討伐依頼の敵
[ロックシザー系]



戦利品	蟹の甲羅(50%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×3(50%)

おもなアクション 詳細 P.507

名前	解説
ハサミ攻撃	ハサミを振る。相手の防御力を無視【回避】
連続ハサミ攻撃	ハサミを2回振る。相手の防御力を無視【回避】
跳びかかり	跳んでツメを刺す。相手の防御力を無視【パリィ】
横移動ハサミ攻撃	横走りで近寄って攻撃する。相手の防御力を無視【パリィ】

特徴
- 相手の防御力を無視してダメージを与える
- 通常はゆっくり歩くが、『横移動ハサミ攻撃』を使うときはすばやく歩く

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	8500
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

フリントシザー

討伐依頼の敵
[ロックシザー系]



戦利品	蟹の甲羅(75%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×3(50%)

おもなアクション 詳細 P.507

名前	解説
ハサミ攻撃	ハサミを振る。相手の防御力を無視【回避】
連続ハサミ攻撃	ハサミを2回振る。相手の防御力を無視【回避】
跳びかかり	跳んでツメを刺す。相手の防御力を無視【パリィ】
横移動ハサミ攻撃	横走りで近寄って攻撃する。相手の防御力を無視【パリィ】

特徴
- 相手の防御力を無視してダメージを与える
- 通常はゆっくり歩くが、『横移動ハサミ攻撃』を使うときはすばやく歩く

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	8500
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

グリーンガルラ

討伐依頼の敵
[ガルラ系]



戦利品	ガルラの肉(75%) 部位破壊 ガルラの牙(100%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×5(50%)

おもなアクション 詳細 P.508

名前	解説
しゃくりあげ	キバを振り上げる【回避】
のしかかり	前脚を上げて身体でつぶす【パリィ】
体当たり	身体の側面からぶつかる【回避】
大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】

特徴
- 積極的に近づいて攻撃する

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	8930
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：ガーディナ渡船場周辺 (→P.264)	11	16100	1060	84	81	30	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	0	1	0	30(1.5秒)	5	300	50	毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	01以降	リード地方：ガーディナ渡船場周辺 (→P.264)	17	20400	1620	103	93	55	6

部位ごとのデータ

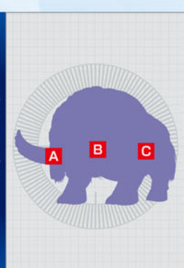


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	0	1	0	30(1.5秒)	5	300	180	毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：コルニクス鉱油アルスト支店周辺 (→P.266)	12	19300	1250	102	73	27	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A キバ 戦利品アリ	HPの20%	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0				
	破壊時に起こること	力が15%下がる										
B 上半身	HPの30%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										
C 下半身	HPの20%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	0	2	0	40(1.5秒)	5	300	50	毎秒1%

イェローキュウキ

討伐依頼の敵
［トウテツ系］



戦利品	キュウキの針毛(75%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×2(30%)

おもなアクション 詳細 P.507

名前	解説
横跳びツメ攻撃	すばやく横に跳ねながらツメを振る【回避】
体当たり	走り寄って身体ごとぶつかる【パリィ】
跳びかかり	跳びかかって押し倒し、食いつく【パリィ】
トゲ飛ばし	尻尾からトゲを飛ばす【弾属性／毒／回避】

特徴
- すばやく横にステップすることがある
- 積極的に走りまわる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	7820
最後の一撃	100

ひるませ力の減少ペース	毎秒80

カトブレパス

BATTLE ADVICE (下記)

討伐依頼の敵
［カトブレパス系］



戦利品	カトブレパスの肉×2(50%)、カトブレパスの牙(50%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×12(100%)

おもなアクション 詳細 P.513

名前	解説
踏みつけ	片脚を上げて踏む
押しつぶし	頭部と前脚で押しつぶす【パリィ】
地震	歩いたときなどに周囲の地面を揺らす【弾属性】
鼻息	強烈な鼻息を吹きつける【冷気属性】

特徴
- 攻撃を受けると、反撃で『踏みつけ』を使うことがある
- 脚で地面を踏みしめたときに、周囲の相手を『地震』で攻撃する

ダウンさせるのに必要なひるませ力	
合計	35020
最後の一撃	360

ひるませ力の減少ペース	毎秒80

BATTLE ADVICE カトブレパス

弾耐性を上げて敵の真下で戦ってみよう

カトブレパスがくり出してくる攻撃のほとんどは、ガードや回避などができない。なかでも注意すべきは、敵が頭部や脚を地面に降ろすたびに起こる『地震』だが、この攻撃は弾属性を持っているため、弾耐性を上げて戦うのが有効だ。カトブレパスのウィークポイントは前脚で、破壊すれば約10秒間ダウンさせることが可能。敵の胴体の真下にもぐりこみ、前脚にダメージを与えていこう。「オプション」の「カメラ操作設定」で「バトルカメラ距離設定」を「近」にしておくと、敵の真下にいるときに周囲がよく見える視点になる。



⬆敵の真下にいると、『地震』以外の攻撃を受けにくい。ただし、カトブレパスが激しく身体を動かしているあいだは、その場をいったん離れたほうが安全だ。

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：カーテスの大皿周辺（北東部）（→P.266）	14	12000	920	71	68	25	5

部位ごとのデータ

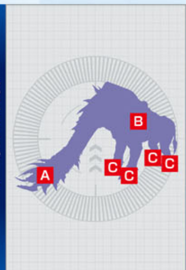


部位	耐久力	ダメージ倍率（武器）							ダメージ倍率（属性）			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	5	5	0	0	0	25	3	10	40（1.5秒）	5	300	50	毎秒1.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：コルニクス鉱油アルスト支店周辺（→P.267）	38	113500	15380	420	331	1323	10

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率（武器）							ダメージ倍率（属性）			
A 頭部	HPの7%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											
B 胴体	HPの12%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											
C 脚（4ヵ所）	HPの20%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる／約10秒間ダウンする（前脚破壊時のみ）											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	25	25	0	0	0	0	49	無効	無効（20秒）	無効	無効	無効	毎秒0.2%



⬅カトブレパスの前脚の背面やや内側から通常攻撃を仕掛けると、バックアタックになりやすい。



➡前脚を破壊した時点で、カトブレパスは約10秒間ダウンする。以降は、もう一方の前脚を攻撃しよう。

スモークアイ

BATTLE ADVICE (下記)

討伐依頼の敵
[ベヒーモス系]



戦利品	ベヒーモスの肉×2(100%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×24(100%)

おもなアクション 詳細 P.517	名前	解説
	尻尾攻撃	尻尾を振りまわす【回避】
	ツメ横振り	ツメを横に振る【回避】
	しゃくりあげ	ツノを振り上げたあと前脚で踏む【パリィ】
	踏みつけ	前脚を上げて踏みつぶす【パリィ】

特徴
- 右目を負傷しており、死角(身体の右側)を攻撃されると通常の3倍のダメージを受ける
- 積極的に走りまわる
- 前方や側面に跳ねたときの着地時に、ぶつかった相手にダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	31110
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

タイラントベヒーモス

BATTLE ADVICE P.376

討伐依頼の敵
[ベヒーモス系]



戦利品	ベヒーモスの肉×2(100%) 部位破壊 ベヒーモスの角(100%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×16(100%)

おもなアクション 詳細 P.517	名前	解説
	尻尾攻撃	尻尾を振りまわす【回避】
	ツメ横振り	ツメを横に振る【回避】
	しゃくりあげ	ツノを振り上げたあと前脚で踏む【パリィ】
	踏みつけ	前脚を上げて踏みつぶす【パリィ】

特徴
- 積極的に走りまわる
- 前方や側面に跳ねたときの着地時に、ぶつかった相手にダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	34680
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

BATTLE ADVICE スモークアイ

敵の身体の右側から攻撃するのが基本

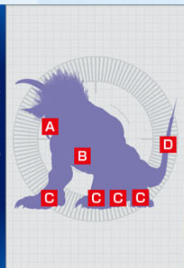
スモークアイの行動はベヒーモス(→P.480)と同様で、近寄ってから攻撃を数回連続でくり出してくる。攻めこまれているうちは、攻撃をかわしたりマップシフトで遠くへ離れたりすることを優先し、こちらを向いていないときにダメージを与えていくといい。使う攻撃は、炎属性を持つものがベスト。また、この敵は「右側から攻撃されると3倍のダメージを受ける」という特徴を持つので、攻撃するときは敵の右側にまわりこもう。なお、バトル中に発生する「ドラム缶をファイアで爆発させスモークアイを攻撃する」の作戦で使うエレメント魔法は、炎属性のものなら何でもOK。



⬆バトルに突入した直後に、スモークアイが走り寄って攻撃してくる場合もある。いきなり攻撃しようとせずに、まずは様子をうかがうのが安全。

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：薄霧の森 (→P.268)	15	89800	2350	157	860	820	8

部位ごとのデータ



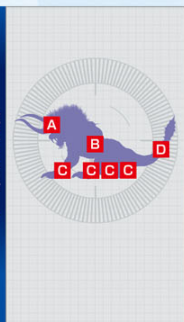
	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部	—	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×3.0	×0.5	×0.5	×0.5
B 胴体	—	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×3.0	×0.5	×0.5	×0.5
C 脚(4ヵ所)	—	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×3.0	×0.5	×0.5	×0.5
D 尻尾	—	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×3.0	×0.5	×0.5	×0.5

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	20	20	0	0	0	0	51	無効	無効(20秒)	15	3000	230

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	09以降	ダスカ地方：薄霧の森 (→P.269)	62	236800	40710	266	223	3842	9

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの15%	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×1.0	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0				
	破壊時に起こること 力が15%下がる											
B 胴体	HPの5%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
C 脚(4ヵ所)	HPの8%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
D 尻尾	HPの10%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	15	15	0	0	0	0	50	無効	無効(30秒)	無効	13200	250

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.1%

⬇足を止めたスモークアイのそばにドラム缶がある場合は、そのドラム缶に狙いをつけてエレメント魔法を使うと、敵を爆発に巻きこみやすい。





⬆炎属性を持つ大剣のブラナーレで敵の右半身を攻撃すると、大ダメージを与えられる。なお、この武器はチョコボポスト・ウィズで購入可能。

INDEX

ジョックビー

討伐依頼の敵
［キラービー系］



戦利品	大きな毒針(75%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×2(30%)

おもなアクション	名前	解説
	体当たり	飛んでいき身体ごとぶつかる【パリィ】
	毒針	腹部の針で突く【弾属性／毒／回避】

詳細 P.512

特徴
- 低空をすばやく飛びまわる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8080
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

ヘカトントード

討伐依頼の敵
［ギガントード系］



戦利品	ガマ油(100%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×3(50%)

おもなアクション	名前	解説
	かみつき	踏みこみながらかみつく【回避】
	ジャンプ	跳びかかって身体でつぶす【パリィ】
	舌伸ばし	舌を前方へ長く伸ばす【回避】
	側転攻撃	側面へ転がる【回避】

詳細 P.511

特徴
- 雨が降っているときにしか出現しない
- すばやく後退してから『舌伸ばし』を使うことがある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	30500
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

メガロトウコツ

討伐依頼の敵
［トウテツ系］



戦利品	真紅の舌(50%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×2(30%)

おもなアクション	名前	解説
	かみつき	踏みこみながらかみつく【回避】
	横跳びツメ攻撃	すばやく横に跳ねながらツメを振る【回避】
	体当たり	走り寄って身体ごとぶつかる【パリィ】
	跳びかかり	跳びかかって押し倒し、食いつく【パリィ】

詳細 P.507

特徴
- すばやく横にステップすることがある
- 積極的に走りまわる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	7820
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：土産ものバーブスト周辺 (→P.270)	22	22000	1960	110	101	77	6

部位ごとのデータ

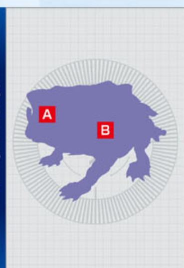


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	5	5	0	0	0	25	0	5	35(1.5秒)	5	300	180	毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：メルダシオ協会本部周辺(雨天時) (→P.271)	27	63000	4520	183	155	186	8

部位ごとのデータ

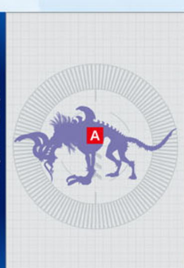


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部	HPの20%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										
B 胴体	HPの40%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	18	18	0	0	0	0	3	10	60(3秒)	15	3000	235	毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：レスタルム周辺 (→P.272)	30	27700	3370	122	110	82	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること	体力と精神が15%下がる										

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	0	4	10	45(1.5秒)	5	300	180	毎秒1.5%

サハギンリーダー

討伐依頼の敵
［サハギン系］



戦利品	サハギンの肝×2（50%）、硬い鱗（50%）

吸収できるエレメント	炎エレメント×3（50%）

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.513	かみつき	踏みこみながらかみつく【回避】
	ジャンプかみつき	かみついたあと相手を引きずって転がす【パリィ】
	尻尾攻撃	尻尾を振りまわす【回避】
	振り向きかみつき	振り向きながらかみつく【回避】

特徴
- 積極的に近づいて攻撃する

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8500
	最後の一撃	220

ひるませ力の減少ペース	毎秒80

グローツラング

BATTLE ADVICE P.362

討伐依頼の敵
［ミドガルズオルム系］



戦利品	ミドガルズオルムの肉×2（50%）、大蛇の鱗（50%） 部位破壊 大蛇のフード（25%）

吸収できるエレメント	炎エレメント×8（100%）

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.514	突進かみつき	地面をすべるように移動しながらかみつく【回避】
	飛び出し	地中から勢いよく飛び出す【回避】
	酸の雨	噴き出した酸を周囲に降らす【冷気属性】
	高圧水流	細い水流を口から噴き出す【弾属性／毒／回避】

特徴
- すばやく地面を這いずって移動することがある
- 地面にもぐったのち相手の足元で『飛び出し』を使うことがある

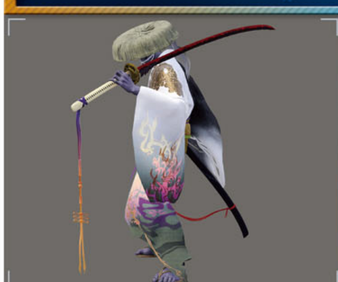
ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	34680
	最後の一撃	360

ひるませ力の減少ペース	毎秒80

アヤカシ

BATTLE ADVICE P.400

討伐依頼の敵
［スローニン系］



戦利品	セーフティビット（1%）

吸収できるエレメント	炎エレメント×10（100%）

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.521	4連続斬り	4回連続で斬る【パリィ】
	居合抜き	身構えてから居合抜きで相手を即死させる【即死／パリィ】
	黒いトゲ	地面に剣を刺して周囲にトゲを突き出させる【闇属性】
	銭投げ	右手から大量の硬貨を飛ばす【弾属性／回避】

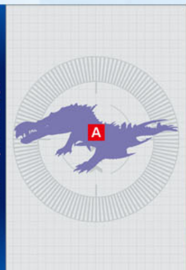
特徴
- 『居合抜き』で相手に戦闘不能状態を発生させる
- 『銭投げ』で、相手の防御力を無視してダメージを与える

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	34680
	最後の一撃	360

ひるませ力の減少ペース	毎秒80

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：土産ものパーブスト周辺 (→P.272)	38	38900	6630	141	119	283	6

部位ごとのデータ



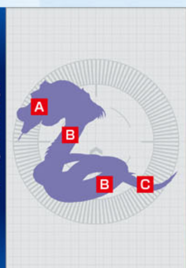
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	13	13	0	0	0	0	2	0	40(1.5秒)	5	300	230

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	ダスカ地方：レスタルム封鎖線周辺 (→P.273)	68	293700	53150	229	275	2385	9

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの10%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
B 胴体 (2ヵ所)	HPの20%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
C 尻尾	HPの15%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	20	20	0	0	0	0	51	無効	無効(20秒)	無効	13200	250

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	15	ダスカ地方：カーテスの大皿周辺(西部)(夜) (→P.274)	110	667400	147000	303	262	6805	9

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	無効	無効	無効	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	18	18	無効	無効	無効	0	3	10	70(11秒)	無効	20550	253

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.5%

サハギンローグ

討伐依頼の敵 [サハギン系]



戦利品	サハギンの鱗(100%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×3(50%)

おもなアクション	名前	解説
	かみつき	踏みこみながらかみつく【回避】
	ジャンプかみつき	かみついたあと相手を引きずって転がす【パリィ】
	尻尾攻撃	尻尾を振りまわす【回避】
	振り向きかみつき	振り向きながらかみつく【回避】

詳細 P.513

特徴
- 積極的に近づいて攻撃する

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8500
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

アルバガドール

討伐依頼の敵 [メズマライズ系]



戦利品	アルバの蹴爪(100%) 部位破壊 巨大な巻角(100%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×2(30%)

おもなアクション	名前	解説
	頭連続横振り	頭を左右に振ってツノでなぎ払う【回避】
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	後方キック	うしろ脚で蹴る【回避】
	突進しゃくりあげ	走り寄ってツノを振り上げる【パリィ】

詳細 P.508

特徴
- 相手からやや離れた位置で様子を見ることがある
- 相手と距離が離れていると攻撃をあまり行なわない傾向がある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8930
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

クイーンビー

討伐依頼の敵 [キラービー系]



戦利品	危険な毒針(75%)
吸収できるエレメント	雷エレメント×3(50%)

おもなアクション	名前	解説
	体当たり	飛んでいき身体ごとぶつかる【パリィ】
	毒針	腹部の針で突く【弾属性/毒/回避】

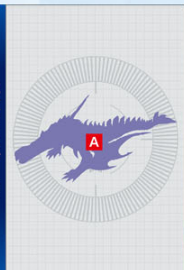
詳細 P.512

特徴
- 低空を飛びまわる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8080
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：土産ものバーブスト周辺 (→P.275)	24	25800	2360	120	103	117	6

部位ごとのデータ



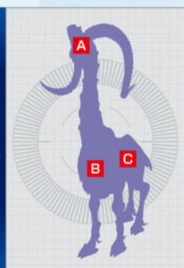
部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	8	8	0	0	0	0	1	5	45(1.5秒)	5	300	180

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：レスタルム封鎖線周辺 (→P.275)	31	31000	4140	131	111	138	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの20%	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊後	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2				
	破壊時に起こること 力が15%下がる											
B 胸部	HPの25%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											
C 腹部	HPの25%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	18	18	0	0	0	0	3	10	70(10秒)	5	300	230

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.5%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：土産ものバーブスト周辺 (→P.276)	38	35000	6180	135	121	202	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	5	5	0	0	0	25	0	5	35(1.5秒)	5	300	230

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.5%

コクヤングティ

討伐依頼の敵
［タランチュラ系］



戦利品	ポーション(8%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×2(30%)

おもなアクション 詳細 P.519	名前	解説
	引っかき	左右の前脚ではさみこむように引っかく【回避】
	跳びかかり	跳びかかって身体ごとぶつかる【パリィ】
	サンダーブランコ	雷の糸にぶら下がって前方へ突っこむ【雷属性／感電／パリィ】

特徴
- 前進するときはゆっくり歩くが、相手の周囲をまわるときはすばやく移動する場合が多い

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	8080
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

スカルンバレッテ

討伐依頼の敵
［バレッテ系］



戦利品	丈夫な甲羅(100%) 部位破壊 スパイクアーマー(75%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×4(50%)

おもなアクション 詳細 P.511	名前	解説
	ツメ横振り	ツメを横に振る【回避】
	ツメ振り下ろし	ツメを前方へ振り下ろす【回避】
	前転攻撃	前方へ転がる【パリィ】

特徴
- しばらく攻撃をしないことがある
- 咆哮することがある

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	8500
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

モレクジャタ

BATTLE ADVICE P.358

討伐依頼の敵
［クジャタ系］



戦利品	クジャタの骨髄×2(75%)、猛々しい蹄(25%) 部位破壊 大いなる洞角(100%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×20(100%)

おもなアクション 詳細 P.513	名前	解説
	踏みつけ	片脚を上げて踏む
	押しつぶし	頭部と前脚で押しつぶす【パリィ】
	地震	歩いたときなどに周囲の地面を揺らす【弾属性】
	側転攻撃	側面へ転がる

特徴
- 攻撃を受けると、反撃で『踏みつけ』を使うことがある
- 脚で地面を踏みしめたときに、周囲の相手を『地震』で攻撃する

ダウンさせるのに必要なひるませ力		
	合計	31420
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース		毎秒80

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：グレイシャー洞窟 (→P.276)	41	41400	7570	143	121	163	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×1.2
	破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	0	1	0	30(1.5秒)	5	850	235	毎秒0.1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：カーテスの大皿周辺(南東部) (→P.277)	38	41200	8170	149	125	288	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身 戦利品アリ	HPの50%	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×0.7	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2				
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	15	15	0	0	0	0	2	0	35(1.5秒)	5	300	230	毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	09以降	ダスカ地方：カーテスの大皿周辺(西部) (→P.279)	72	230500	42950	253	178	6820	8

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの20%	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0				
	破壊時に起こること 力が15%下がる											
B 胴体	HPの8%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											
C 脚(4ヵ所)	HPの10%	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が10%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	20	20	0	0	0	0	3	10	65(10秒)	15	13200	250	毎秒0.2%

レッドレッグ

討伐依頼の敵
［ハンドレッグ系］



戦利品	大ムカデの脚爪(50%)、大ムカデの脚爪×3(50%) 部位破壊 大ムカデの顎牙(100%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×4(50%)

おもなアクション 詳細 P.514

名前	解説
かみつき	キバでかみつく【回避】
強かみつき	前方へ身体を伸ばしながらかみつく【パリィ】
押しつぶし	前方へ倒れこんで身体でつぶす【パリィ】
液飛ばし	毒液を口から飛ばす【弾属性／毒／回避】

特徴
- すばやく地面を這いずって移動することがある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8500
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

アレイコーン

討伐依頼の敵
［メズマライズ系］



戦利品	しなやかな尾毛(75%) 部位破壊 揺るぎない螺旋角(10%)
吸収できるエレメント	冷気エレメント×2(30%)

おもなアクション 詳細 P.508

名前	解説
頭連続横振り	頭を左右に振ってツノでなぎ払う【回避】
大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
後方キック	うしろ脚で蹴る【回避】
突進しゃくりあげ	走り寄ってツノを振り上げる【パリィ】

特徴
- 積極的に走りまわる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8500
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

マイティシザー

討伐依頼の敵
［ロックシザー系］



戦利品	大蟹のはさみ(100%)
吸収できるエレメント	炎エレメント×3(50%)

おもなアクション 詳細 P.507

名前	解説
ハサミ攻撃	ハサミを振る。相手の防御力を無視【回避】
連続ハサミ攻撃	ハサミを2回振る。相手の防御力を無視【回避】
跳びかかり	跳んでツメを刺す。相手の防御力を無視【パリィ】
横移動ハサミ攻撃	横走りで近寄って攻撃する。相手の防御力を無視【パリィ】

特徴
- 相手の防御力を無視してダメージを与える
- 通常はゆっくり歩くが、『横移動ハサミ攻撃』を使うときはすばやく歩く

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8500
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	ダスカ地方：レストストップ・テルパ周辺 (→P.280)	37	33700	5760	132	118	476	6

部位ごとのデータ

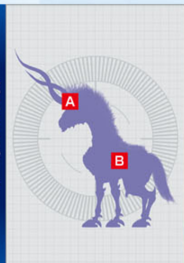


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの25%	×1.2	×1.2	×0.5	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 力が15%下がる											
B 胴体	HPの35%	×1.2	×1.2	×0.5	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	15	15	0	0	0	25	2	0	35(1.5秒)	5	300	230	毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：オールド・レスタ周辺 (→P.282)	29	27800	2950	125	107	145	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A ツノ 戦利品アリ	HPの15%	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0				
	破壊時に起こること ターゲットにできなくなる／力が15%下がる											
B 胴体	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	0	2	0	40(1.5秒)	5	300	180	毎秒2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：トーレンズ基地周辺 (→P.282)	34	32700	5400	131	118	211	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	15	15	0	0	0	0	2	0	35(3秒)	5	300	230	毎秒0.2%

アスピドケロン

討伐依頼の敵
［アスピドケロン系］



戦利品	分厚い皮（100%） 部位破壊 平たい門歯（100%）
吸収できるエレメント	冷気エレメント×8（100%）

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.508	のしかかり	前脚を上げて身体でつぶす【バリィ】
	体当たり	身体の側面からぶつかる【回避】
	ヒップアタック	うしろ脚を上げてお尻でつぶす【バリィ】
	ブレス	相手を毒に冒す息を吐く【弾属性／毒／回避】

特徴
- 離れている相手には『突進しゃくりあげ』を使うことが多い

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	31110
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒100	

レウコーン

討伐依頼の敵
［メズマライズ系］



戦利品	レウコーンの肉×2（100%） 部位破壊 揺るぎない螺旋角（75%）
吸収できるエレメント	冷気エレメント×4（50%）

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.508	頭連続横振り	頭を左右に振ってツノでなぎ払う【回避】
	大暴れ	身体の向きを変えながら暴れる【回避】
	後方キック	うしろ脚で蹴る【回避】
	突進しゃくりあげ	走り寄ってツノを振り上げる【バリィ】

特徴
- 積極的に走りまわる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8500
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

ムシュマッヘ

討伐依頼の敵
［ムシュフシュ系］



戦利品	鱗甲板（100%） 部位破壊 ギザギザした毒針（100%）
吸収できるエレメント	炎エレメント×3（50%）

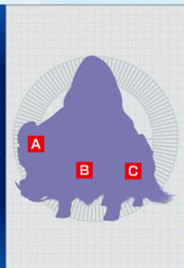
おもなアクション	名前	解説
詳細 P.516	かみつき	跳びかかりながらかみつく【回避】
	横飛び攻撃	すばやく横に跳ねながらかみつく【回避】
	尻尾振り下ろし	前方へ尻尾を振り下ろす【毒／バリィ】
	回転尻尾攻撃	横に回転しながら尻尾を振りまわす【回避】

特徴
- すばやく横にステップすることがある
- 積極的に走りまわる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	7820
	最後の一撃	220
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：マルマレームの森周辺 (→P.283)	47	101900	15730	247	186	644	8

部位ごとのデータ

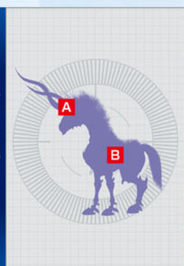


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部 戦利品アリ	HPの20%	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×0.5	×0.7	×1.0	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 力が15%下がる											
B 上半身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											
C 下半身	HPの15%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	25	2	15	75(10秒)	15	13200	250	毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	08以降	クレイン地方：トーレンズ基地周辺 (→P.284)	51	57600	14870	160	134	444	6

部位ごとのデータ

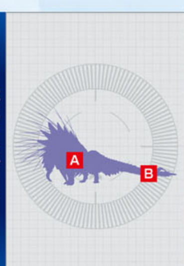


部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A ツノ 戦利品アリ	HPの15%	×0.7	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊後	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0				
	破壊時に起こること ターゲットにできなくなる／力が15%下がる											
B 胴体	HPの30%	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.2	×0.5	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	13	13	0	0	0	0	2	0	40(1.5秒)	5	850	235	毎秒2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	08以降	クレイン地方：ヴェスペル湖周辺 (→P.287)	42	43000	9970	146	130	222	6

部位ごとのデータ



部位	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 胴体	HPの35%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											
B 尻尾 戦利品アリ	HPの25%	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ	毒状態のときにHPが減る量
	10	10	0	0	0	25	4	10	45(1.5秒)	5	850	235	毎秒1%

緋雷鳥

討伐依頼の敵
[ソードテイル系]



戦利品	雷神鳥の羽(75%)

吸収できるエレメント	雷エレメント×3(50%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.509	滑空攻撃	滑空しながら尻尾でたたく【回避】
	急降下尻尾攻撃	上空から急降下して尻尾でたたく【パリィ】
	横飛行尻尾攻撃	相手のそばを横切るように飛びながら尻尾でたたく【回避】
	トゲ飛ばし	尻尾からトゲを飛ばす【弾属性／感電／回避】

特徴
- 空中をすばやく飛びまわる
- 『トゲ飛ばし』で遠距離から攻撃することがある

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8080
	最後の一撃	100

ひるませ力の減少ペース	毎秒80

ズー

BATTLE ADVICE P.384

討伐依頼の敵
[ズー系]



戦利品	ズーの肉(50%)、ズーのくちばし×3(50%)

吸収できるエレメント	雷エレメント×16(100%)

おもなアクション	名前	解説
詳細 P.518	踏みつけ	脚で踏みつける【回避】
	回転攻撃	横に回転しながら周囲をなぎ払う【回避】
	地上羽ばたき攻撃	激しく羽ばたいて突風を起こす【回避】
	急降下攻撃	上空から急降下して踏みつける【パリィ】

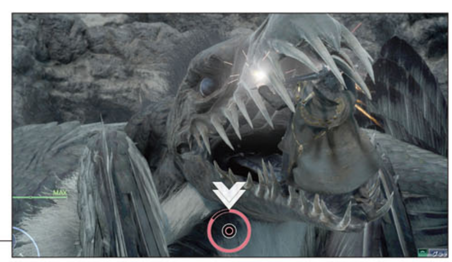
特徴
- シガイではないが、攻撃でノクティスたちの最大HPを減らす
- 頭部と両脚は、それぞれ5回まで部位破壊が起こる
- 頭部と首以外の部位はファントムソード以外の武器による攻撃に強い
- 部位破壊が起こったときと『急降下攻撃』をパリィされたときに約12秒間ダウンし、「全員で総ダメージ○○(ノクティスのレベル×2000)以上を叩き出す」の作戦が発生する
- HPがある程度減ると、助走をつけて飛び立ったのち(飛び立つときは『踏みつけ』と『ツバサ攻撃』を同時に行なう)『急降下攻撃』をくり出すようになる
- HPがかなり減ったあとは、積極的に攻撃する。また、『踏みつけ』を連続でくり出したり、『かみつき』を使ったりするようになる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	30500
	最後の一撃	360

ひるませ力の減少ペース	毎秒80



緋雷鳥『横飛行尻尾攻撃』

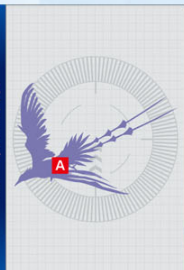


ズー『食いつき』

※1……1回目は「HPの12%」、2～5回目は「HPの16%」　※2……ターゲットにできない　※3……1回目は「HPの5%」、2～5回目は「HPの8%」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	03以降	クレイン地方：ラバティオ火山周辺 (→P.290)	44	47000	9970	125	152	244	6

部位ごとのデータ



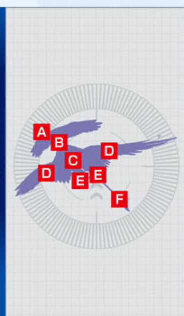
	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの60%	×1.2	×1.0	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.5	×0.5
	破壊時に起こること 体力と精神が15%下がる											

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	3	3	0	0	無効	0	無効	5	40(1.5秒)	5	850	235

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.2%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	08以降	クレイン地方：ラバティオ火山 (→P.291)	67	108200	133100	145	136	6764	9

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 頭部	(※1)	×1.0	×1.0	×1.2	×1.0	×0.25	×1.0	×1.2	×1.3	×1.0	×0.5	無効
	破壊時に起こること 約12秒ダウンする											
B 首	—	×0.75	×0.75	×0.95	×0.75	×0.25	×0.75	×0.95	×1.2	×1.0	×0.5	無効
C 胴体(※2)	—	×0.6	×0.6	×0.8	×0.6	×0.1	×0.6	×0.8	×1.2	×1.0	×0.5	無効
D 翼(2ヵ所)(※2)	—	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	無効	×0.5	×0.7	×1.2	×1.0	×0.5	無効
E 脚(2ヵ所)	(※3)	×0.25	×0.25	×0.45	×0.25	無効	×0.25	×0.45	×0.95	×0.75	×0.25	無効
	破壊時に起こること 約12秒ダウンする											
F 尻尾(※2)	—	×0.5	×0.5	×0.7	×0.5	無効	×0.5	×0.7	×0.95	×0.75	×0.25	無効

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	無効	無効	0	0	0	無効	無効	無効	無効(45秒)	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
—



アルヴ

討伐依頼の敵
［インプ系］



戦利品	アイアンバングル（3%）
吸収できるエレメント	炎エレメント×2（30%）

おもなアクション（詳細 P.518）

名前	解説
ジャンプ攻撃	跳びかかってツメを振り下ろす【回避】
回転攻撃	横に回転しながらツメを振りまわす【回避】
光線	浮遊したあと正面に光線を放つ【弾属性／回避】
弱体の角笛	角笛を吹いて相手を弱らせる【力−50／回避】

特徴
- 指先から約7秒間紫色の光を発したのち『光線』を使う

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	8080
	最後の一撃	100
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	

チャダルヌーク

討伐依頼の敵
［チャダルヌーク系］



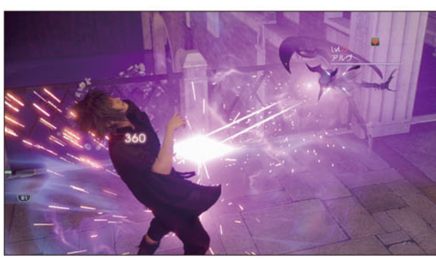
戦利品	月のペンダント（5%）
吸収できるエレメント	雷エレメント×5（50%）

おもなアクション（詳細 P.531）

名前	解説
光の弾	光の弾を前方へ飛ばす【回避】
女神の誘惑	相手を混乱させる煙を振りまく【混乱】
回転ツメ攻撃	横に回転しながら左手のツメを振りまわす【回避】
カーズ	周囲に広がる闇の光を放つ【闇属性】

特徴
- 女神の姿で出現し、ある程度の時間が経過するごとに悪霊の姿と女神の姿を交互に切りかえる。また、そのときにすべてのステータス異常を解除する
- 女神の姿と悪霊の姿で、ダメージ倍率や使用するアクションが異なる

ダウンさせるのに必要なひるませ力	合計	30500
	最後の一撃	360
ひるませ力の減少ペース	毎秒80	



アルヴ『光線』



チャダルヌーク『女神の誘惑』

※1……上側のデータは女神の姿のときの、下側のデータは悪霊の姿のときのもの　※2……悪霊の姿のときは「ストップ：50、ライブラ：無効（22秒）」

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	09以降	オルティシエ(夜)(→P.293)	22	24100	1980	93	115	8	6

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.2	×1.2	×1.0	×1.0	×0.5	×1.2	×1.0	×1.2

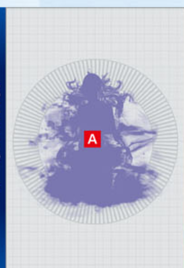
破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる

ステータス異常への耐性	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	8	8	0	0	0	25	1	0	35(11秒)	5	300	180

毒状態のときにHPが減る量
毎秒1%

出現場所ごとの強さ	CHAPTER	出現場所	レベル	最大HP	力	体力	精神	経験値	タイム
	09以降	オルティシエ(→P.294)	32	80500	5600	148	192	1485	8

部位ごとのデータ



	耐久力	ダメージ倍率(武器)							ダメージ倍率(属性)			
A 全身(※1)	HPの30%	×0.2	×0.2	×0.2	×0.2	×0.2	×0.2	×0.2	×1.2	×1.0	×0.5	×1.2
	HPの30%	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×0.2	×0.2	×0.2	×1.2

破壊時に起こること 体力と精神が20%下がる

ステータス異常への耐性(※2)	攻撃力ダウン	防御力ダウン	燃焼	凍結	感電	毒	ストップ	執着	ライブラ	即死	デス	オルタナ
	10	10	0	0	0	0	4	無効	80(15秒)	無効	無効	無効

毒状態のときにHPが減る量
毎秒0.1%



エネミーアクションデータ

データの見かた

【基本的にエネミーデータファイル(→P.338〜505)での掲載順で系統ごとに掲載】



❶**系統**……アクションを実行する敵の系統。

❷**該当する敵**……その系統に属する敵の名前と、データの掲載ページ。

❸**相手の位置に応じたアクションの選択**……相手がいる方向と距離に応じた、行なうアクションの候補。近は相手との距離が近いときに、遠は相手との距離が遠いときに行なう可能性があることを示す。

❹**アクション名**……本書で独自につけた、アクションの名前。

❺**データの分類**……同じアクションで異なるデータが混在している場合に、それを区別するための名前。

❻**タイプ**……アクションのタイプ(→P.154)。「——」はどのタイプにも属さないことを示す。

❼**属性**……アクションの属性。複数の属性を持つ場合は、「弾・炎属性」といった形で記載している。「——」は属性を持っていないことを示す。

❽**威力倍率**……攻撃の威力を示す倍率。攻撃が2回以上当たる場合は「1.0×2回」「1回ごとに0.5」といった形で、攻撃のどの部分が当たるかで倍率が変わる場合は「氷塊：1.0、氷塊の爆発：0.75」「1.0または1.1」といった形で記載している。「——」はダメージを与えないことを示す。

❾**ステータス効果**……発生させるステータス効果の種類、基本発生率、持続時間。

❿**ひるませ力**……相手をひるませたりダウンさせたりするかどうかに影響する値(→P.152)。

⓫**ダウン**……相手をダウンさせる場合があるかどうか。「○」はダウンさせる場合があることを、「×」はダウンさせないことを示す。

⓬**ガード動作**……そのアクションに対してノクティスが行なうガードの動作。それぞれの意味は以下のとおり。「——」は、ガードモードになっていても回避などが行なえないことを示す。

- **回避**…回避を行なう(盾を選択しているときは盾によるガードを行なう)
- **パリィLvl.1**など…その攻撃をガードしたうえで、パリィによる反撃が可能。難易度レベルを併記しており、レベルが高いほどボタン入力の受付時間が短い(→P.145)。なお、難易度で「イージー」を選択しているときは、難易度レベルはすべて1になる
- ○**連打**…その攻撃をガードしたうえで、◉ボタン連打による反撃が可能

⓭**備考**……そのアクションが持つ特殊な性質や、データの例外についての説明など。追加入力には、ノクティスがそのアクションを受けたときや、そのアクションにパリィを行なったときなどに、追加で行なえるボタンの入力方法の種類と、入力に成功したときの変化を載せている。追加入力でノクティスが反撃する場合は、そのデータも記載(パリィカウンターのデータは下記を参照)。

パリィカウンターで放つ炎のデータ

- タイプ：魔法　▶属性：——
- 威力倍率：3.0　▶部位破壊：×(ダメージ倍率：1.0)
- ステータス効果：燃焼(基本発生率：100%、持続時間：10秒)
- ひるませ力：1000　▶ダウン：×
- 当てたときに、地面などで燃えつづける炎を発生させる。燃えつづける炎は、『ファイア』などで発生した炎と同じ性質を持つが(→P.165)、POWERはゼロと見なされる



アクションデータ アラクラン系、ロックシザー系

該当する敵

- アラクラン……P.340
- ロックシザー……P.346
- クラウンアラクラン……P.350
- パワーシザー……P.360
- サルファーアラクラン……P.372
- シナバーシザー……P.484
- フリントシザー……P.484
- マイティシザー……P.498

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる	▼相手が後方にいる
近ハサミ攻撃 近尾針攻撃 近遠跳び尾針攻撃 近連続ハサミ攻撃 近遠跳びかかり	近遠横移動ハサミ攻撃	——

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	ステータス効果 基本発生率	ステータス効果 持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
ハサミ攻撃	物理	——	1.0(防御力無視)	——	——	——	500	×	回避
▼アラクラン系のみが行なうアクション									
尾針攻撃	物理	——	1.0(防御力無視)	——	——	——	150	×	回避
跳び尾針攻撃	物理	——	1.5	——	——	——	200	○	パリィLvl.1
▼ロックシザー系のみが行なうアクション									
連続ハサミ攻撃	物理	——	1.25×2回(防御力無視)	——	——	——	500	×	回避
跳びかかり	物理	——	1.5(防御力無視)	——	——	——	1000	○	パリィLvl.3
横移動ハサミ攻撃	物理	——	1.25(防御力無視)	——	——	——	200	○	パリィLvl.2



アクションデータ トウテツ系

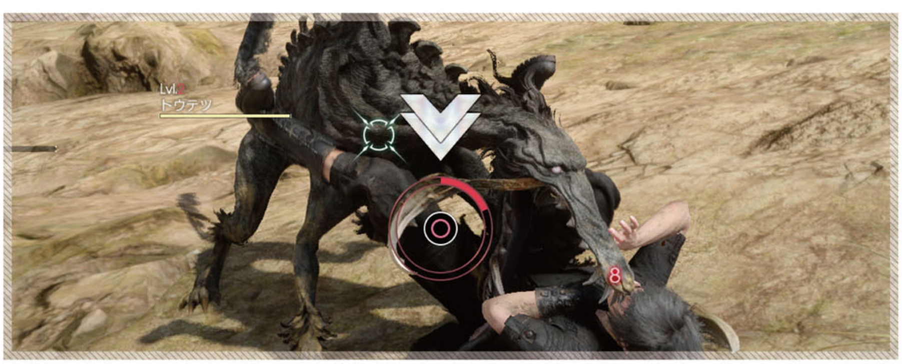
該当する敵

- トウテツ……P.340
- キュウキ……P.354
- トウコツ……P.360
- コントン……P.364
- ヘイカン……P.378
- フレキトウテツ……P.476
- イエローキュウキ……P.486
- メガロトウコツ……P.490

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる	▼相手が後方にいる
近咆哮	近かみつき 近横跳びツメ攻撃 近体当たり 近遠跳びかかり 近遠トゲ飛ばし	——

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	ステータス効果 基本発生率	ステータス効果 持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
かみつき	物理	——	0.75	——	——	——	150	×	回避
横跳びツメ攻撃	物理	——	1.0	——	——	——	150	×	回避
	備考 ●相手をダウンさせる場合もある								
体当たり	物理	——	1.5	——	——	——	150	○	パリィLvl.2
跳びかかり	物理	——	跳びかかり：1.5 食いつき：0.25×9回	——	——	——	500	○	パリィLvl.1
	備考 ●跳びかかりがノクティスに当たった場合は、ほぼ確実に、押し倒して食いつく ●追加入力 ○連打……食いつきの最中に表示。入力に成功すると食いつきを中断させる								
▼キュウキ、イエローキュウキのみが行なうアクション									
トゲ飛ばし	物理	弾	0.5	毒	30%	60秒	150	×	回避
尻尾攻撃	物理	——	0.75	毒	10%	60秒	500	○	回避
▼コントンのみが行なうアクション									
咆哮	魔法	弾	0.5	混乱	100%	10秒	150	×	回避





アクションデータ　デュアルホーン系、ガルラ系、アスピドケロン系

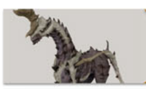
該当する敵

- ブラッドホーン……P.340
- デュアルホーン(小)……P.342
- デュアルホーン(大)……P.344
- ガルラ(小)……P.350
- ガルラ(大)……P.350
- クイーンガルラ……P.352
- アッシュホーン……P.478
- グランドホーン……P.482
- グリーンガルラ……P.484
- アスピドケロン……P.500

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる	▼相手が後方にいる
近 体当たり 近 大暴れ	近 しゃくりあげ 近 のしかかり 近 遠 突進しゃくりあげ 近 ブレス	近 振り向き攻撃 近 ヒップアタック

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
しゃくりあげ	物理	——	0.75	——	——	——	500	○	回避
のしかかり	物理	——	2.0	——	——	——	1000	○	パリィLvl.1~3
	備考	● パリィのレベルは強い個体が使った場合ほど高い。また、パリィLvl.3のときは、ひるませ力が「1500」に上がる ● ブラッドホーンが使った場合は「威力倍率：1.5」							
体当たり	物理	——	1.0	——	——	——	1000	○	回避
大暴れ	物理	——	1回ごとに0.5	——	——	——	200	×	回避
振り向き攻撃	物理	——	1.0	——	——	——	500	○	回避
▼デュアルホーン系のみが行なうアクション									
突進しゃくりあげ	物理	——	1.5	——	——	——	1000	○	パリィLvl.3
	備考	● ブラッドホーンが使った場合は「威力倍率：1.25、ガード動作：パリィLvl.1」 ● ノクティスに当たった場合は、ほぼ確実に、放り投げて落下ダメージも与える(ダメージ量は「最大HP(減っていないときの値)の10%前後」) ● 追加入力 シフトで脱出……放り投げられたときの落下中に表示。入力に成功すると正面シフトを行ない、落下ダメージから逃れる							
▼アスピドケロン系のみが行なうアクション									
ヒップアタック	物理	——	2.0	——	——	——	2000	○	パリィLvl.3
ブレス	魔法	弾	1回ごとに0.2	毒	100%	60秒	300	×	回避



アクションデータ　メズマライズ系、アナク系

該当する敵

- メズマライズ……P.342
- アナク(小)……P.348
- アナク(中)……P.348
- アナク(大)……P.348
- アルバ……P.358
- バイコーン……P.362
- アナクラバン……P.476
- アナクアドム……P.478
- シャイアメズマライズ……P.482
- アルバガドール……P.494
- アレイコーン……P.498
- レウコーン……P.500

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる	▼相手が後方にいる
近 遠 跳びはね 近 大暴れ	近 頭連続横振り 遠 突撃 近 頭横振り 近 遠 突進しゃくりあげ 近 踏みつけ	近 後方キック 近 後方両足キック 近 振り向き攻撃

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
頭連続横振り	物理	——	1.0×2回	——	——	——	500	○	回避
跳びはね	物理	——	0.25	——	——	——	500	○	回避
大暴れ	物理	——	1回ごとに0.75	——	——	——	500	○	回避
突撃	物理	——	1.25	——	——	——	1000	○	パリィLvl.2
後方キック	物理	——	1.0	——	——	——	500	○	回避
後方両足キック	物理	——	1.5	——	——	——	1000	○	パリィLvl.3
▼メズマライズ系のみが行なうアクション									
頭横振り	物理	——	0.5	——	——	——	200	○	回避
突進しゃくりあげ	物理	——	1.5	——	——	——	500	○	パリィLvl.2
▼アナク系のみが行なうアクション									
踏みつけ	物理	——	2.0	——	——	——	1500	○	パリィLvl.2
振り向き攻撃	物理	——	1.0	——	——	——	500	○	回避



アクションデータ ソードテイル系

該当する敵

- ソードテイル……P.342
- ディノエイビス……P.364
- 雷神鳥……P.374
- 緋雷鳥……P.502

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる		▼相手が後方にいる
—	近 滑空攻撃	近 サマーソルト	—
	近 急降下尻尾攻撃	近 遠 渦巻き飛行攻撃	
	近 横飛行尻尾攻撃	近 遠 トゲ飛ばし	

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
滑空攻撃	物理	—	1.0	—	—	—	200	×	回避
備考	● 雷神鳥、緋雷鳥が使った場合は「ひるませ力：500」								
急降下尻尾攻撃	物理	—	1.0	—	—	—	200	×	パリィLvl.1
備考	● 雷神鳥、緋雷鳥が使った場合は「ひるませ力：500」								
横飛行尻尾攻撃	物理	—	0.5	—	—	—	200	×	回避
備考	● 雷神鳥、緋雷鳥が使った場合は「ひるませ力：500」								
サマーソルト	物理	—	1.5	—	—	—	500	○	回避
備考	● 雷神鳥、緋雷鳥が使った場合は「ひるませ力：1000」								
▼雷神鳥、緋雷鳥のみが行なうアクション									
渦巻き飛行攻撃	魔法	弾	1回ごとに0.75	—	—	—	200	×	回避
トゲ飛ばし	物理	弾	0.75	感電	100%	30秒	200	×	回避



アクションデータ サボテンダー系

該当する敵

- サボテンダー……P.344
- サボッテンダー……P.344
- ジャボテンダー……P.482

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる		▼相手が後方にいる
—	近 体当たり	近 遠 まきびし	—
	遠 防御力アップ	近 遠 針千本	
	近 針メテオ	近 遠 針万本	

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
体当たり	物理	—	1.0	—	—	—	500	○	パリィLvl.3
防御力アップ	—	—	—	体力+500(%)	100%	30秒	—	—	—
針メテオ	物理	弾	1回ごとに1.0	毒	100%	30秒	500	○	回避
まきびし	物理	—	1回ごとに0.5	混乱	100%	10秒	200	×	—
▼サボテンダー、サボッテンダーのみが行なうアクション									
針千本	固定値	—	100のダメージ×10回	—	—	—	150	×	回避
▼ジャボテンダーが行なうアクション									
針万本	固定値	—	1000のダメージ×10回	—	—	—	150	×	回避



INDEX



アクションデータ バンダースナッチ系

該当する敵

- バンダースナッチ……P.346
- ジャバウォック……P.382
- マノクゾム……P.392

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 大暴れ
- 近 かみつき
- 近 強かみつき
- 近 尻尾攻撃
- 近 咆哮
- 近 石化の咆哮

▼相手が前方にいる
- 近 体当たり
- 遠 跳びかかり

▼相手が後方にいる
- 近 踏みつぶし

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	ステータス効果 基本発生率	ステータス効果 持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
かみつき	物理	——	0.75	——	——	——	1300	×	回避
	備考	● 前方の相手に対しては、つづけて『強かみつき』を使うことが多い							
強かみつき	物理	——	1.0	——	——	——	2000	○	回避
体当たり	物理	——	1.25	——	——	——	4000	○	回避
大暴れ	物理	——	1回ごとに0.5	——	——	——	500	×	回避
	備考	● 動作中は、『かみつき』『強かみつき』『尻尾攻撃』も同時にくり出す							
踏みつぶし 脚	物理	——	1.0	——	——	——	4000	○	——
踏みつぶし 岩	物理	弾	1.5	——	——	——	4000	○	回避
	備考	● ジャバウォックとマノクゾムが使った場合は、踏みつけた脚の周囲に岩を隆起させる							
尻尾攻撃	物理	——	0.5	——	——	——	1300	○	回避
しゃくりあげ ツノ	物理	——	1.0	——	——	——	2000	○	パリィLvl.3
しゃくりあげ 岩	物理	弾	1.25または1.5	体力−30	100%	30秒	2000	○	回避
跳びかかり 身体	物理	——	1.0	——	——	——	4000	○	パリィLvl.3
跳びかかり 岩	物理	弾	1.5	——	——	——	4000	○	回避
	備考	● 動作中は、『かみつき』『強かみつき』『尻尾攻撃』も同時にくり出す							
▼バンダースナッチのみが行なうアクション									
咆哮 至近距離	魔法	弾	0.5	——	——	——	1300	○	——
咆哮 近距離	魔法	弾	0.25	——	——	——	500	×	——
	備考	● 両方の攻撃が当たる場合もある							
▼ジャバウォック、マノクゾムのみが行なうアクション									
石化の咆哮	魔法	弾	0.5	石化	100%	10秒	2000	×	——



アクションデータ クアール系

該当する敵

- クアール……P.352
- エルダークアール……P.388

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 回転攻撃
- 近 雷の咆哮

▼相手が前方にいる
- 近 かみつき
- 近 ヒゲ攻撃
- 近 横跳びヒゲ攻撃
- 近 遠 跳びかかり
- 遠 すわり回復
- 近 すわりヒゲ攻撃

▼相手が後方にいる
- ——

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	ステータス効果 基本発生率	ステータス効果 持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
かみつき	物理	——	0.75	——	——	——	150	×	回避
ヒゲ攻撃	物理	雷	1.5	感電	100%	30秒	500	○	——
横跳びヒゲ攻撃	物理	雷	1.0	感電	100%	30秒	500	○	回避
跳びかかり	物理	——	跳びかかり：0.75 食いつき：0.25×9回	——	——	——	1000	○	パリィLvl.3
	備考	● 跳びかかりがノクティスに当たった場合は、ほぼ確実に、押し倒して食いつく ● 追加入力 ○連打……食いつきの最中に表示。入力に成功すると食いつきを中断させる							
回転攻撃	物理	——	1回ごとに0.75	——	——	——	200	×	回避
雷の咆哮	魔法	雷	2.0	感電	100%	30秒	200	○	——
すわり回復		——	（備考を参照）	——	——	——	——	—	——
	備考	● すわっているあいだ、自分のHPを毎秒2%のペースで回復する。途中で相手に近寄られると、『すわりヒゲ攻撃』を使うことが多い							
すわりヒゲ攻撃	物理	雷	2.0	即死	100%	——	500	○	——



アクションデータ バレッテ系

該当する敵

- バレッテ……P.354
- スカルンバレッテ……P.496

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる	▼相手が後方にいる
近ツメ横振り	近ツメ振り下ろし 近前転攻撃	――

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
ツメ横振り	物理	――	1.0	――	――	――	500	○	回避
ツメ振り下ろし	物理	――	1.25	――	――	――	500	×	回避
前転攻撃	物理	――	1.5	――	――	――	1000	○	パリィLvl.2



アクションデータ ギガントード系

該当する敵

- ギガントード……P.354
- ガイアトード……P.392
- ヘカトントード……P.490

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる	▼相手が後方にいる
――	近かみつき 近ジャンプ 近遠舌伸ばし	近側転攻撃 近振り向きかみつき

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
かみつき	物理	――	0.75	――	――	――	200	×	回避
	備考 ● 2回連続でかみつくこともある。その場合の2回目のかみつきは「威力補正：1.0、ひるませ力：500」								
ジャンプ	物理	――	2.0	――	――	――	1000	○	パリィLvl.2
舌伸ばし	物理	――	1.25	――	――	――	1000	○	回避
側転攻撃	物理	――	1.0	――	――	――	200	○	回避
振り向きかみつき	物理	――	1.0	――	――	――	500	○	回避





アクションデータ グリフォン系

該当する敵

- グリフォン……P.356
- ケツァルコアトル……P.372
- ミクトランシワトル……P.390

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 ツメ横振り
- 近 しゃくりあげ
- 近 空中回転攻撃
- 近 遠 咆哮
- 近 遠 雷の咆哮

▼相手が前方にいる
- 近 頭横振り
- 近 ツメ振り下ろし
- 近 踏みつけ
- 近 空中ツメ攻撃
- 遠 滑空攻撃
- 遠 滑空つかみ
- 遠 急降下攻撃
- 遠 帯電急降下攻撃
- 遠 雷ブレス

▼相手が後方にいる
- ——

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
頭横振り	物理	——	0.75	——	——	——	2000	○	回避
ツメ横振り	物理	——	1.0	——	——	——	1300	○	回避
ツメ振り下ろし	物理	——	1.25	——	——	——	1300	×	回避
しゃくりあげ 頭部	物理	——	1.5	——	——	——	2000	○	パリィLvl.3
しゃくりあげ 脚	物理	——	0.25	——	——	——	300	×	回避
しゃくりあげ 備考	● 追加入力 パリィカウンター……ノクティスがパリィで跳びのいている途中に表示。入力に成功すると炎を放つ(→P.506)								
踏みつけ	物理	——	1.5	——	——	——	4000	○	パリィLvl.3
空中ツメ攻撃	物理	——	1.0	——	——	——	500	○	回避
空中ツメ攻撃 備考	● ケツァルコアトルが使った場合は「威力倍率：0.75、ひるませ力：1300」								
滑空攻撃	物理	——	1.0	——	——	——	1000	○	回避
空中回転攻撃	物理	——	1回ごとに0.75	——	——	——	1000	○	回避
滑空つかみ	物理	——	0.75	——	——	——	1000	×	パリィLvl.3
滑空つかみ 備考	● ケツァルコアトルが使った場合は「威力倍率：0.5、ひるませ力：2000」 ● ノクティスに当たった場合は、ほぼ確実に、つかんで上昇したのち、地面に落として落下ダメージを与える(ダメージ量は「最大HP(減っていないときの値)の30%前後」) ● 追加入力 シフトで脱出……つかまれたあとの落下中に表示。入力に成功すると正面シフトを行ない、落下ダメージから逃れる								
滑空つかみ	物理	——	1.0	——	——	——	500	○	回避
▼ グリフォンのみが行なうアクション									
咆哮	——	——	——	——	——	——	1300	×	——
急降下攻撃	物理	——	2.0	——	——	——	2000	○	パリィLvl.3
急降下攻撃 備考	● 追加入力 パリィカウンター……ノクティスがパリィで相手を跳び越した直後に表示。入力に成功すると炎を放つ(→P.506)								
▼ ケツァルコアトル、ミクトランシワトルのみが行なうアクション									
雷の咆哮	魔法	雷	1.0	感電	100%	30秒	1300	○	——
雷の咆哮 備考	● バトルエリアの雷の属性値を「3.00」にする(→P.159)								
帯電急降下攻撃 身体	物理	——	2.0	——	——	——	4000	○	パリィLvl.3
帯電急降下攻撃 爆風	物理	雷	1.5	感電	100%	30秒	4000	○	回避
帯電急降下攻撃 備考	● 追加入力 パリィカウンター……ノクティスがパリィで後方宙返りをした着地時に表示。入力に成功すると炎を放つ(→P.506)								
雷ブレス 雷球	物理	雷	1.0	感電	100%	30秒	2000	○	回避
雷ブレス 爆風	物理	雷	0.75	感電	100%	30秒	2000	○	回避



アクションデータ キラービー系

該当する敵

- キラービー……P.356
- ソルジャーワスプ……P.368
- キラーワスプ……P.372
- ジョックビー……P.490
- クイーンビー……P.494

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- ——

▼相手が前方にいる
- 近 体当たり
- 近 毒針
- 近 混乱ガス
- 近 切り裂き
- 近 捕獲攻撃

▼相手が後方にいる
- ——

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
体当たり	物理	——	1.25	——	——	——	500	○	パリィLvl.1
毒針	物理	弾	0.75	毒	10%	60秒	200	×	回避
▼ キラーワスプ、ソルジャーワスプのみが行なうアクション									
混乱ガス	魔法	弾	0.5	混乱	100%	20秒	500	×	回避
切り裂き	物理	——	1.0	——	——	——	200	○	回避
捕獲攻撃	物理	——	捕獲：1.5 食いつき：0.1×9回	——	——	——	1000	×	パリィLvl.2
捕獲攻撃 備考	● 捕獲がノクティスに当たった場合は、ほぼ確実に、ノクティスを捕らえて食いつきながら上昇したのち、地面に落として落下ダメージも与える(ダメージ量は「最大HP(減っていないときの値)の20%」) ● 追加入力 ○連打……上昇中に表示。入力に成功すると食いつきを中断させるが、ノクティスが落下ダメージを受ける(ダメージ量は「最大HP(減っていないときの値)の10%」)								



アクションデータ クジャタ系、カトブレパス系

該当する敵

- クジャタ……P.358
- ファラリス……P.386
- カトブレパス……P.486
- モレクジャタ……P.496

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近遠踏みつけ
- 近地震
- 近遠転倒
- 近側転攻撃
- 近遠突進
- 近頭振り下ろし
- 近大暴れ

▼相手が前方にいる
- 近頭横振り
- 近押しつぶし
- 近遠鼻息

▼相手が後方にいる
- ――

アクション名		タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
					種類	基本発生率	持続時間			
踏みつけ		物理	――	1.0	――	――	――	2000	×	――
頭横振り		物理	――	0.75	――	――	――	6000	○	――
押しつぶし	頭	物理	――	2.0	――	――	――	6000	○	パリィLvl.3
	脚	物理	――	1.5	――	――	――	4000	×	――
		備考	● 追加入力 パリィカウンター……カトブレパスの『押しつぶし』に対してノクティスがパリィで跳びのいている途中に表示。入力に成功すると炎を放つ(→P.506)							
地震	脚周辺	物理	弾	(備考を参照)	――	――	――	備考参照	×	――
	頭周辺	物理	弾	1.0	――	――	――	4000	×	――
		備考	● 移動中や攻撃動作中に、地面に頭や脚を降ろすたびに行なう攻撃。脚で行なう『地震』は「威力倍率：0.25、ひるませ力：500」「威力倍率：0.5、ひるませ力：1300」「威力倍率：0.75、ひるませ力：2000」の3種類があり、地面を強く踏みしめた場合ほど、威力倍率とひるませ力が高いものになる							
転倒		物理	――	0.5	――	――	――	6000	○	――
		備考	● カトブレパス系はどちらかの前脚を、クジャタ系は両方の前脚を破壊されてダウンするときに実行する攻撃							
▼ クジャタ系のみが行なうアクション										
側転攻撃		物理	――	1.0	――	――	――	2000	○	――
突進	頭	物理	――	1.5	――	――	――	4000	○	パリィLvl.3
	脚	物理	――	1.0	――	――	――	4000	×	――
		備考	● 追加入力 パリィカウンター……ノクティスがパリィで跳びのいている途中に表示。入力に成功すると炎を放つ(→P.506)							
▼ カトブレパス系のみが行なうアクション										
頭振り下ろし		物理	――	1.5	――	――	――	6000	○	――
大暴れ		物理	――	1回ごとに0.5	――	――	――	2000	○	――
鼻息	途中	物理	冷気	1回ごとに0.25	――	――	――	500	×	――
	最後	物理	冷気	1.5	――	――	――	2000	○	――



アクションデータ サハギン系

該当する敵

- サハギン……P.360
- シーデビル……P.366
- グランガッチ……P.378
- コーラルデビル……P.390
- サハギンリーダー……P.492
- サハギンローグ……P.494

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近尻尾攻撃
- 近かみつき

▼相手が前方にいる
- 近ジャンプかみつき
- 近遠高圧水流

▼相手が後方にいる
- 近振り向きかみつき

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
かみつき	物理	――	0.75	――	――	――	200	×	回避
	備考	● 2回連続でかみつくこともある。その場合の2回目のかみつきは「威力補正：1.0、ひるませ力：500」							
ジャンプかみつき	物理	――	かみつき：1.5 転がし：0.5×4回	――	――	――	1000	○	パリィLvl.2
	備考	● かみつきがノクティスに当たった場合は、ほぼ確実に、かみついたまま引きずったのち転がす ● 追加入力 ○連打……引きずりの最中に表示。入力に成功すると転がされずにすむ							
尻尾攻撃	物理	――	1回ごとに0.5	――	――	――	200	×	回避
振り向きかみつき	物理	――	1.0	――	――	――	500	○	回避
▼ シーデビル、コーラルデビル、グランガッチのみが行なうアクション									
高圧水流	物理	冷気	1.5	――	――	――	1500	○	回避



アクションデータ ミドガルズオルム系

該当する敵

- ミドガルズオルム……P.362
- ヨルムンガンド……P.382
- ウトガルズオルム……P.390
- ビルレスト……P.394
- グローツラング……P.492

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 尻尾攻撃
- 近 回転尻尾攻撃
- 近 押しつぶし
- 近 遠 飛び出し
- 近 酸の雨
- 近 マグマの雨
- 近 ベータ

▼相手が前方にいる
- 近 かみつき
- 近 突進かみつき
- 近 遠 巻きつき
- 近 遠 高圧水流
- 近 遠 熱光線

▼相手が後方にいる
- ——

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
かみつき	物理	——	1.5	——	——	——	1000	○	パリィLvl.3
突進かみつき	物理	——	1.0	——	——	——	500	×	回避
尻尾攻撃	物理	——	0.75	——	——	——	500	○	回避
回転尻尾攻撃	物理	——	1.25	——	——	——	1000	×	回避
押しつぶし 身体	物理	——	0.75	——	——	——	1500	×	パリィLvl.2
押しつぶし 身体周辺	物理	弾	0.5	——	——	——	1000	×	——
飛び出し 上昇	物理	——	1.5	——	——	——	1000	○	——
飛び出し 落下	物理	——	0.5	——	——	——	1000	○	——
飛び出し 備考	● ヨルムンガンド、ビルレストが使った場合は「属性：炎」								
巻きつき	物理	——	3.0	——	——	——	1500	○	パリィLvl.3
▼ミドガルズオルム、ウトガルズオルム、グローツラングのみが行なうアクション									
酸の雨	魔法	冷気	1回ごとに0.25	——	——	——	200	×	——
高圧水流	物理	弾	1.0	毒	100%	60秒	1000	○	回避
▼ヨルムンガンド、ビルレストのみが行なうアクション									
マグマの雨	魔法	炎	1回ごとに0.25	燃焼	100%	30秒	500	×	——
熱光線	物理	炎	1.0	燃焼	100%	30秒	1500	○	回避
ベータ	物理	炎	2.0	——	——	——	2000	○	——
ベータ 備考	● バトルエリアの炎の属性値を「3.00」にする(→P.159)								



アクションデータ ハンドレッグ系

該当する敵

- ハンドレッグ……P.364
- レッドレッグ……P.498

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- ——

▼相手が前方にいる
- 近 かみつき
- 近 強かみつき
- 近 遠 液飛ばし

▼相手が後方にいる
- ——

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
かみつき	物理	——	1.0	——	——	——	500	×	回避
強かみつき	物理	——	1.5	——	——	——	1000	○	パリィLvl.3
液飛ばし	物理	弾	1.0	毒	10%	60秒	200	○	回避
押しつぶし	物理	——	0.75	——	——	——	1500	×	パリィLvl.2





アクションデータ トレント系

該当する敵
- マンドレイク……P.368
- トレント……P.374

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 かみつき
- 近 弱パンチ
- 近 中パンチ
- 近 強パンチ
- 近 叫び

▼相手が前方にいる
- 近 回転尻尾攻撃
- 近 遠 跳びかかり
- 近 尻尾攻撃
- 近 遠 岩投げ

▼相手が後方にいる
- ——

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
かみつき	物理	——	0.5	——	——	——	200	×	回避
弱パンチ	物理	——	0.5	——	——	——	200	×	回避
中パンチ	物理	——	1.0	——	——	——	500	○	回避
	備考	●『中パンチ』を2回連続でくり出したあと、つづけて『強パンチ』や『回転尻尾攻撃』を使うことが多い							
強パンチ	物理	——	1.25	——	——	——	500	○	回避
回転尻尾攻撃	物理	——	1回ごとに0.1	——	——	——	0	×	回避
跳びかかり	物理	——	1.5	——	——	——	1000	○	パリィLvl.3
叫び	魔法	弾	0.5	混乱	100%	10秒	150	×	——
	備考	●トレントが使った場合は「ひるませ力：1300」で、攻撃範囲が広い							
岩投げ	物理	——	1.0	(備考を参照)	100%	30秒	200	×	回避
	備考	●マンドレイクが使った場合は「ステータス効果：力－150」、トレントが使った場合は「ステータス効果：力－220」							
接触	物理	——	0.25	——	——	——	200	×	回避
▼トレントのみが行なうアクション									
尻尾攻撃	物理	——	1.0	——	——	——	500	○	パリィLvl.3



アクションデータ コカトリス系

該当する敵
- ヒナドリス……P.368
- バジリスク……P.370
- コカトリス……P.370
- ノーブルバジリスク……P.386
- ノーブルコカトリス……P.388
- ノーブルヒナドリス……P.388

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 尻尾なぎ払い

▼相手が前方にいる
- 近 キック
- 近 クチバシ攻撃
- 近 ついばみ
- 遠 グライドアタック
- 近 遠 体当たり
- 近 尻尾たたきつけ
- 近 液飛ばし
- 遠 急降下攻撃

▼相手が後方にいる
- ——

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
キック	物理	——	0.75×2回	——	——	——	200×2回	×	回避
クチバシ攻撃	物理	——	0.75	——	——	——	500	×	回避
▼バジリスク、ノーブルバジリスク、コカトリス、ノーブルコカトリスのみが行なうアクション									
ついばみ	物理	——	1.5	——	——	——	1000	○	パリィLvl.1
グライドアタック	物理	——	1.5	——	——	——	500	○	パリィLvl.2
尻尾なぎ払い	物理	——	0.75	毒	30%	60秒	500	×	回避
液飛ばし	物理	弾	0.5	(備考を参照)	100%	30秒	500	○	回避
	備考	●バジリスクとノーブルバジリスクが使った場合は「ステータス効果：力－80」、コカトリスとノーブルコカトリスが使った場合は「ステータス効果：体力－30」							
▼ヒナドリス、ノーブルヒナドリスのみが行なうアクション									
体当たり	物理	——	体当たり：1.5 ヒップアタック：備考を参照	混乱	100%	25秒	1000	○	パリィLvl.1
	備考	●体当たりがノクティスに当たった場合は、ほぼ確実に、つづけてヒップアタックを使い、残りHPの33%のダメージを2回与えたあとにノクティスのHPを残り1にする							
▼バジリスク、ノーブルバジリスクのみが行なうアクション									
尻尾たたきつけ	物理	——	1.5	毒	30%	60秒	1000	○	パリィLvl.2
▼コカトリス、ノーブルコカトリスのみが行なうアクション									
急降下攻撃	物理	——	2.0	——	——	——	1000	○	パリィLvl.3

INDEX



アクションデータ

カーラボス系

該当する敵

● カーラボス……P.366
● はぐれカーラボス……P.376

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 ハサミ攻撃
- 近 連続ハサミ攻撃
- 近 遠 跳びかかり
- 近 水放射

▼相手が前方にいる
- 近 横移動ハサミ攻撃
- 遠 高圧水流

▼相手が後方にいる
- 近 回転尻尾攻撃

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
ハサミ攻撃	物理	―	1.0	―	―	―	2000	○	回避
連続ハサミ攻撃	物理	―	1.25×2回	―	―	―	1300	○	回避
跳びかかり	物理	―	1.5	―	―	―	4000	○	パリィLvl.3
横移動ハサミ攻撃	物理	―	1.25	―	―	―	1300	○	パリィLvl.2
回転尻尾攻撃	物理	―	0.75	―	―	―	1300	○	回避
水放射	物理	冷気	2.0	―	―	―	4000	○	回避
高圧水流	物理	冷気	1.5	―	―	―	2000	○	回避



アクションデータ

ムシュフシュ系

該当する敵

● ムシュフシュ……P.370
● ムシュマッヘ……P.500

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 回転攻撃

▼相手が前方にいる
- 近 かみつき
- 近 横飛び攻撃
- 近 尻尾振り下ろし

▼相手が後方にいる
- ―

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
かみつき	物理	―	0.75	―	―	―	150	×	回避
横飛び攻撃	物理	―	1.0	―	―	―	150	×	回避
	備考	● 相手をダウンさせる場合もある							
尻尾振り下ろし	物理	―	1.5	毒	10%	60秒	500	○	パリィLvl.2
回転攻撃	物理	―	0.75	―	―	―	500	○	回避



アクションデータ

ワイバーン系

該当する敵

● ワイバーン……P.374

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 遠 急降下攻撃

▼相手が前方にいる
- 近 かみつき
- 近 ツメ攻撃
- 近 尻尾攻撃

▼相手が後方にいる
- ―

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
かみつき	物理	―	1.0	―	―	―	500	×	回避
ツメ攻撃 左手	物理	―	0.5	―	―	―	200	×	回避
ツメ攻撃 右手	物理	―	1.0	―	―	―	500	○	回避
	備考	● 右手のツメを振らない場合もある							
尻尾攻撃	物理	―	0.75	―	―	―	200	×	回避
滑空攻撃 滑空	物理	―	1.5	―	―	―	500	○	回避
滑空攻撃 着地	物理	―	1.0	―	―	―	200	○	回避
急降下攻撃	物理	―	1.25	―	―	―	1000	×	パリィLvl.3
跳びかかり	物理	―	跳びかかり：1.25 食いつき：0.1×13回	―	―	―	500	○	パリィLvl.2
	備考	● 跳びかかりがノクティスに当たった場合は、ほぼ確実に、押し倒して食いつく ● 追加入力 ◯連打……食いつきの最中に表示。入力に成功すると食いつきを中断させる							



アクションデータ ベヒーモス系

該当する敵

- はぐれベヒーモス……P.376
- キングベヒーモス……P.380
- ベヒーモス……P.480
- スモークアイ……P.488
- タイラントベヒーモス……P.488

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 ツメ横振り
- 近 尻尾攻撃
- 近 しゃくりあげ
- 近 接触ダメージ
- 近 踏みつけ
- 近 咆哮
- 近 冷気の咆哮

▼相手が前方にいる
- 近 頭横振り
- 近 遠 急降下攻撃
- 遠 冷気ブレス

▼相手が後方にいる
- ——

アクション名	部位	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	ステータス効果 基本発生率	ステータス効果 持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
ツメ横振り		物理	——	1.0	——	——	——	1300	○	回避
尻尾攻撃		物理	——	0.75	——	——	——	1300	○	回避
		備考	● 相手が前方や側面にいる場合は、回転しながら尻尾を振りまわす							
しゃくりあげ	頭部	物理	——	1.5	——	——	——	2000	○	パリィLvl.3
	脚	物理	——	0.25	——	——	——	300	×	回避
	脚周囲	物理	冷気	1.5	凍結	100%	30秒	2000	○	回避
		備考	● 追加入力 パリィカウンター……ノクティスがパリィで跳びのいている途中に表示。入力に成功すると炎を放つ(→P.506)							
踏みつけ	脚	物理	——	1.5	——	——	——	4000	○	パリィLvl.3
	脚周囲	物理	冷気	1.5	凍結	100%	30秒	2000	○	回避
接触ダメージ		物理	——	0.25	——	——	——	300	×	回避
		備考	● 前方や側面に飛び跳ねたときに、着地時に行なう攻撃							
▼キングベヒーモス以外が行なうアクション										
咆哮		——	——	——	——	——	——	1300	×	——
▼キングベヒーモスのみが行なうアクション										
急降下攻撃	身体	物理	——	2.0	——	——	——	4000	○	パリィLvl.3
	身体周辺	物理	冷気	1.5	凍結	100%	30秒	4000	○	回避
		備考	● 追加入力 パリィカウンター……ノクティスがパリィで相手の股下をくぐった直後に表示。入力に成功すると炎を放つ(→P.506)							
冷気の咆哮		魔法	冷気	1.0	——	——	——	1300	○	——
		備考	● バトルエリアの冷気の属性値を「3.00」にする(→P.159)							
冷気ブレス		物理	冷気	氷塊：1.0 氷塊の爆発：0.75	凍結	100%	30秒	2000	○	回避
氷柱		物理	冷気	1.5	凍結	100%	30秒	2000	○	回避



アクションデータ モルボル系

該当する敵

- モルボルベビー……P.378
- モルボル……P.380
- モルボルドゥーム……P.384
- モルボルブラット……P.386

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 遠 突進
- 近 遠 出現時攻撃

▼相手が前方にいる
- 近 かみつき
- 近 臭い息

▼相手が後方にいる
- ——

アクション名	部位	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	ステータス効果 基本発生率	ステータス効果 持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
かみつき		物理	——	3.0	——	——	——	1000	○	回避
		備考	● モルボルベビー、モルボルブラットが使った場合は「威力倍率：1.5、ダウン：×」							
▼モルボル、モルボルドゥームのみが行なうアクション										
臭い息		物理	弾	1回ごとに0.75	各種ダウン(備考を参照)	100%	60秒	500	×	——
					毒	100%	60秒			
					混乱	100%	15秒			
		備考	● 1回ごとに、上記のステータス効果のいずれかが発生する。各種ダウンは「力−20、体力−20、魔力−20、精神−20」							
飲みこみ	飲みこみ	物理	——	3.0	——	——	——	1000	○	パリィLvl.3
	食いつき	割合	——	残りHPの12%のダメージ×4回	——	——	——	——	—	——
		備考	● 飲みこみがノクティスに当たった場合は、ほぼ確実に、飲みこんで4回食いついたあと放り出す ● 追加入力 パリィカウンター……飲みこまれて放り出されたときの落下中に表示。入力に成功すると炎を放つ(→P.506)							
突進		物理	——	2.5	——	——	——	1500	○	回避
毒液散布		物理	弾	1回ごとに0.75	毒	100%	60秒	500	×	回避
出現時攻撃		物理	——	3.0	——	——	——	1500	○	——
		備考	● 地中から出現するときに行なう攻撃。接触した相手にダメージを与える							



アクションデータ

ズー系

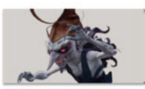
該当する敵

- ベンヌ……P.384
- ズー……P.502

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる	▼相手が後方にいる
近 踏みつけ	近 遠 クチバシ	近 回転攻撃
近 遠 ジャンプ踏みつけ	近 ツバサ攻撃	
近 遠 急降下攻撃	近 遠 地上羽ばたき攻撃	

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
踏みつけ	物理	——	踏みつけ：1.0または1.1 引っかき：0.5または0.6	——	——	——	2000	×	回避
備考	● 踏みつけたあと、後方へ引っかく場合がある。引っかくときのツメは、そばにいる相手を吸い寄せる								
クチバシ	物理	——	1.25	——	——	——	2000	○	回避
回転攻撃	物理	——	尻尾：1.25 翼：0.5または0.75	——	——	——	2000	○	回避
ツバサ攻撃	物理	——	翼：0.5または0.75 頭部の翼：0.4または0.6	——	——	——	2000	○	回避
地上羽ばたき攻撃 羽ばたき	物理	——	1回ごとに0.5または0.75	——	——	——	2000	○	回避
地上羽ばたき攻撃 突風	物理	——	——	混乱	15%	8秒	2000	○	回避
ジャンプ踏みつけ	物理	——	踏みつけ：1.5または1.65 突風：——	——	——	——	2000	×	回避
食いつき 食いつき	物理	——	——	——	——	——	2000	○	——
食いつき 突風	物理	——	2.0	——	——	——	2000	○	回避
備考	● 食いつきがノクティスに当たった場合は、ほぼ確実に、クチバシでくわえて放り投げたあとクチバシで突く ● 追加入力 ○連打……くわえこまれている最中に表示。入力に成功すると脱出して、突きを受けずにすむ								
急降下攻撃	物理	——	5.0	——	——	——	9999	○	パリィLvl.2
備考	● パリィの入力に成功すると、ズーやベンヌが最大HPの3%のダメージを受けてダウンする（このダメージでは、HPが残り1までしか減らない）。パリィの入力に失敗すると、ノクティスが踏みつけられてダウンする（この踏みつけは「威力倍率：2.5」）								



アクションデータ

ゴブリン系、インプ系、スケルトン系

該当する敵

- ゴブリン……P.394
- インプ……P.398
- スケルトン……P.404
- グラムホス……P.408
- スナガ……P.412
- アルヴ……P.504

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる		▼相手が後方にいる
近 遠 アイテム使用	近 ツメ攻撃	遠 投石	——
遠 弱体の角笛	近 ジャンプ攻撃	近 遠 跳びかかり	
近 遠 鬼火	近 回転攻撃	近 遠 光線	
	近 遠 ゴブリンパンチ	近 遠 抱きつき自爆	

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
ツメ攻撃	物理	——	0.5	——	——	——	200	×	回避
ジャンプ攻撃	物理	——	0.75	——	——	——	200	×	回避
回転攻撃	物理	——	1回ごとに0.5	——	——	——	200	×	回避
▼ゴブリン系のみが行なうアクション									
ゴブリンパンチ	物理	——	1.5	——	——	——	1000	○	パリィLvl.1
備考	● ノクティスに当たった場合は、アイテムを盗む。何を盗むかは、それぞれの敵のページを参照								
アイテム使用	割合	——	最大HPの20%回復	——	——	——	——	—	——
備考	●「ゴブリンパンチ」でノクティスからアイテムを盗んだ直後に、自分に対して使う								
▼インプ系のみが行なうアクション									
投石	魔法	弾	0.5	毒	10%	30秒	200	×	回避
跳びかかり	物理	——	1.25	——	——	——	500	○	パリィLvl.2
光線	魔法	弾	2	——	——	——	1000	×	回避
弱体の角笛	——	——	——	力−50	100%	30秒	0	×	回避
▼スケルトン系のみが行なうアクション									
鬼火	魔法	炎	0.5	——	——	——	200	×	回避
抱きつき自爆 つかみ	物理	——	0.5	——	——	——	150	×	パリィLvl.1
抱きつき自爆 自爆	物理	炎	2.0	——	——	——	1500	○	回避
備考	つかみがノクティスに当たった場合は、ほぼ確実に、抱きついて自爆する。自爆は敵味方を問わず当たる 封印の扉のダンジョンに現れる個体が使った場合の自爆は「ステータス効果：即死（基本発生率100%）」 追加入力 ○連打……抱きつきの最中に表示。入力に成功すると、抱きついていたスケルトンをふりほどいて投げる。投げられたスケルトンの自爆は敵にのみ当たる								



アクションデータ タランチュラ系、アルケニー系

該当する敵

- タランチュラ……P.394
- アルケニー……P.396
- ウットゥ……P.416
- アリアドネ……P.426
- コクヤングティ……P.496

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる	▼相手が後方にいる
近遠サンダーブランコ 近遠スパイダーネット 近遠放電 近遠タランチュラ産み	近引っかき 近遠跳びかかり 近遠雷球	――

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
引っかき	物理	――	1.0	――	――	――	500	○	回避
跳びかかり	物理	――	1.25	――	――	――	500	○	パリィLvl.2
サンダーブランコ	魔法	雷	1.5	感電	100%	30秒	1000	○	パリィLvl.3
	備考	●タランチュラ系が使った場合は「タイプ：物理、ひるませ力：500」 ●アルケニー系が使った場合は、着地時に踏みつける。踏みつけは「威力倍率：1.0、ガード動作：回避」							
▼アルケニー系のみが行なうアクション									
スパイダーネット	魔法	弾	0.75	ストップ	100%	5秒	200	×	回避
放電	魔法	雷	1回ごとに1.25	感電	100%	30秒	1500	○	回避
雷球 移動中	魔法	雷	1回ごとに0.75	感電	100%	30秒	200	○	回避
雷球 静止後	魔法	雷	1回ごとに0.5	感電	100%	30秒	200	○	回避
タランチュラ産み	――	――	――	――	――	――	――	―	――
	備考	●タランチュラを3体出現させる。このタランチュラは、アルケニーが倒されると消える							



アクションデータ ボム系

該当する敵

- ボム……P.396
- アイスボム……P.402
- サンダーボム……P.402
- グレネード……P.418
- シュラプネル……P.422
- テルミット……P.422

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる		▼相手が後方にいる
――	近炎の体当たり 近炎ブレス 近遠炎の自爆 近冷気の体当たり 近冷気ブレス	近遠冷気の自爆 近雷の体当たり 近雷ブレス 近遠雷の自爆	――

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
▼ボム、グレネードのみが行なうアクション									
炎の体当たり	物理	炎	1.0	燃焼	100%	30秒	500	○	パリィLvl.1
炎ブレス	魔法	炎	1回ごとに0.5	燃焼	100%	30秒	1000	×	回避
炎の自爆	魔法	炎	3.0	燃焼	100%	30秒	1500	○	――
	備考	●攻撃後に自分のHPがゼロになる（グレネードはゼロにならない） ●グレネードが使った場合は、爆発時にボムを3体まで出現させる。このボムは、グレネードが倒されると消える							
▼アイスボム、テルミットのみが行なうアクション									
冷気の体当たり	物理	冷気	1.0	凍結	100%	30秒	500	○	パリィLvl.1
冷気ブレス	魔法	冷気	1回ごとに0.5	凍結	100%	30秒	1000	×	回避
冷気の自爆	魔法	冷気	3.0	凍結	100%	30秒	1500	○	――
	備考	●攻撃後に自分のHPがゼロになる（テルミットはゼロにならない） ●テルミットが使った場合は、爆発時にアイスボムを3体まで出現させる。このアイスボムは、テルミットが倒されると消える							
▼サンダーボム、シュラプネルのみが行なうアクション									
雷の体当たり	物理	雷	1.0	感電	100%	30秒	500	○	パリィLvl.1
雷ブレス	魔法	雷	1回ごとに0.5	感電	100%	30秒	1000	×	回避
雷の自爆	魔法	雷	3.0	感電	100%	30秒	1500	○	――
	備考	●攻撃後に自分のHPがゼロになる（シュラプネルはゼロにならない） ●シュラプネルが使った場合は、爆発時にサンダーボムを3体まで出現させる。このサンダーボムは、シュラプネルが倒されると消える							

INDEX



アクションデータ 鉄巨人系

該当する敵

- 鉄巨人……P.398
- ガルガンチュア……P.416
- ウルフラマイター……P.422
- ガニメデス……P.434
- チャンドラバルマー……P.436

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる	▼相手が後方にいる
近 裏拳	近 振り下ろし	近 振り向き斬り
近 遠 振りまわし	近 横斬り	
近 遠 グラビデ	近 地面パンチ	
遠 ブレイブ	近 遠 烈風剣	

アクション名		タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
					種類	基本発生率	持続時間			
振り下ろし	剣	物理	──	1.5	──	──	──	4000	○	回避
	剣周辺	物理	弾	0.5	──	──	──	2000	×	回避
		備考	● ウルフラマイター、チャンドラバルマーが使った場合は「属性：炎」							
横斬り		物理	──	1.0	──	──	──	2000	○	回避
振り向き斬り		物理	──	1.0	──	──	──	1300	○	回避
地面パンチ	拳	物理	──	1.25	──	──	──	1300	○	回避
	拳周辺	物理	弾	0.75	──	──	──	500	○	──
裏拳		物理	──	0.75	──	──	──	1300	○	回避
烈風剣		魔法	闇	1.25	──	──	──	4000	○	回避
		備考	● ウルフラマイター、チャンドラバルマーが使った場合は「威力倍率：1.5」							
振りまわし		物理	──	1回ごとに0.75	──	──	──	2000	×	回避
全力振り下ろし		物理	──	2.0	──	──	──	6000	○	パリィLvl.3
		備考	● 剣を振り下ろしたときに『烈風剣』もくり出す ● 追加入力 パリィカウンター……(相手が鉄巨人、ガニメデス、ガルガンチュアで、ノクティスの武器が大剣の場合限定)パリィで剣をぶつけ合ったあとに表示。入力に成功すると炎を放つ(→P.506) ● 追加入力 パリィカウンター……(ウルフラマイター、チャンドラバルマー限定)ノクティスがパリィで跳びのく直前に表示。入力に成功すると炎を放つ(→P.506)							
つかみ投げ	つかみ	物理	──	0.25	──	──	──	1300	○	──
	にぎり	物理	──	0.05×8回	──	──	──	500	─	──
	投げ	物理	──	投げ：0.75	──	──	──	2000	─	──
		備考	● つかみがノクティスに当たった場合は、つかんでにぎりしめたあと地面に投げつける ● 追加入力 シフトで脱出……投げられる瞬間に表示。入力に成功すると正面シフトを行ない、投げから逃れる							
グラビデ		魔法	弾	1回ごとに0.15	──	──	──	500	×	──
		備考	● 相手を引き寄せる							
ブレイブ		──	──	──	力+150(%)(※1)	100%	30秒	──	─	──
					体力+300(%)	100%	30秒			

※剣による各種の攻撃は、ウルフラマイターとチャンドラバルマーが使った場合は「ステータス効果：燃焼(基本発生率：100%、持続時間：30秒)」

※1……ウルフラマイターとチャンドラバルマーが使った場合は「力+200(%)」



アクションデータ プリン系

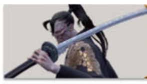
該当する敵

- プリン……P.400
- プリュレ……P.406
- ブラックプリン……P.420
- ゼリー……P.428
- ババロア……P.432
- マシュマロ……P.432
- プリンラフーム……P.434
- カタラーナ……P.438
- ドルチェ……P.438
- アロス・コン・レチェ……P.440
- フラン……P.476

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる	▼相手が後方にいる
近 かみつき	近 遠 液飛ばし	──
近 遠 跳びかかり	近 遠 吸いこみ	
近 ビンタ		
近 強ビンタ		
近 遠 ドレインタッチ		

アクション名		タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
					種類	基本発生率	持続時間			
かみつき		物理	──	1.25	──	──	──	200	×	パリィLvl.1
跳びかかり		物理	──	1.5	──	──	──	1000	○	回避
ビンタ		物理	──	0.75	──	──	──	200	×	回避
		備考	● つづけて『強ビンタ』を使うことが多い							
強ビンタ		物理	──	1.0	──	──	──	500	○	回避
ドレインタッチ		物理	──	0.5	──	──	──	150	×	パリィLvl.2
		備考	● 自分のHPを、与えたダメージ量の5倍回復させる							
液飛ばし		物理	弾	0.75	──	──	──	500	○	回避
		備考	● ブラックプリンとプリンラフームが使った場合は「威力倍率：1.0」で、液を3方向に放つ							
▼ブラックプリン、プリンラフームのみが行なうアクション										
吸いこみ	吸いこみ	物理	弾	──	──	──	──	500	×	──
	食いつき	物理	──	0.25×17回	──	──	──	──	×	──
	吐き出し	物理	──	1.0	──	──	──	──	○	──
		備考	● 吸いこみで相手を引き寄せ、いずれかの相手を吸いこんだ場合は、ほぼ確実に、食いついたあとに吐き出す ● 追加入力 ○連打……食いつきの最中に表示。入力に成功すると食いつきを中断させるが、吐き出しのダメージは受ける							
魔法		物理	弾	2.0	──	──	──	1000	○	回避



アクションデータ　スローニン系

該当する敵

- スローニン……P.400
- ヨウジンボウ……P.426
- アラムシャ……P.428
- ケンゴウ……P.434
- アヤカシ……P.492

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近遠急降下攻撃
- 近黒いトゲ

▼相手が前方にいる
- 近2連続斬り
- 近4連続斬り
- 近斬り上げ
- 近遠居合抜き
- 近遠串刺し
- 近遠砂かけ

▼相手が後方にいる
- 近振り向き斬り

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
2連続斬り	物理	——	1.0×2回	——	——	——	200	×	回避
4連続斬り 途中	物理	——	0.75×3回	——	——	——	200	×	回避
4連続斬り 最後	物理	——	1.5	——	——	——	500	○	パリィLvl.1
斬り上げ	物理	——	1.25	——	——	——	500	○	回避
振り向き斬り	物理	——	1.0	——	——	——	500	×	回避
急降下攻撃	物理	——	1.5	——	——	——	1000	×	○連打
居合抜き	物理	——	3.0	即死	20%	——	2000	○	パリィLvl.3
黒いトゲ	物理	闇	0.5	——	——	——	500	○	——
串刺し 串刺し	物理	——	0.5	——	——	——	0	×	パリィLvl.2
串刺し 吸血	物理	——	1.0	——	——	——	——	—	——
串刺し 投げ	物理	——	0.25	——	——	——	1500	○	回避
串刺し 備考	● 串刺しがノクティスに当たった場合は、ほぼ確実に、HPを吸収して自分のHPを回復したあと(回復量は与えたダメージ量の5倍)、地面に投げる								
砂かけ	割合	闇	——	——	——	——	150	×	回避
砂かけ 備考	● ノクティスのMPを最大値の50%(ヨウジンボウ、ケンゴウ、アヤカシが使った場合は105%)減らす								
▼ ヨウジンボウ、ケンゴウ、アヤカシのみが行なうアクション									
ジャンプ斬り	物理	——	1.5	——	——	——	1000	○	パリィLvl.1
銭投げ	物理	弾	1回ごとに0.15(防御力無視)	——	——	——	200	×	回避

※剣による各種の攻撃は、ヨウジンボウ、ケンゴウ、アラムシャが使った場合は「ステータス効果：凍結(基本発生率：100%、持続時間：30秒)」



アクションデータ　ホブゴブリン系、ガルキマセラ系

該当する敵

- ホブゴブリン……P.404
- ガルキマセラ……P.408
- アルベリッヒ……P.416
- サルビンクス……P.424
- ブッセマンド……P.430
- エレシュキガル……P.430

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近遠アイテム使用
- 近アッパー
- 遠バーサク
- 遠強化の角笛

▼相手が前方にいる
- 近ツメ攻撃
- 近ジャンプ攻撃
- 近回転攻撃
- 近遠ドリルキック
- 近遠投石
- 近遠ゴブリンパンチ
- 近タックル
- 近ハンマーナックル
- 近遠跳びかかり
- 近遠羽根投げ

▼相手が後方にいる

——

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
ツメ攻撃	物理	——	0.5	——	——	——	200	×	回避
ジャンプ攻撃	物理	——	0.75	——	——	——	200	×	回避
回転攻撃	物理	——	1回ごとに0.5	——	——	——	200	×	回避
ドリルキック	物理	——	1回ごとに0.15	——	——	——	200	×	回避
投石	物理	弾	0.5	毒	10%	30秒	200	×	回避
投石 備考	● ガルキマセラ系が使った場合は「タイプ：魔法、ステータス効果：——」								
ゴブリンパンチ 途中	物理	——	0.15×6回	——	——	——	200	×	回避
ゴブリンパンチ 最後	物理	——	1.5	——	——	——	1000	○	パリィLvl.1
ゴブリンパンチ 備考	● 最後の攻撃がノクティスに当たった場合は、アイテムを盗む。何を盗むかは、それぞれの敵のページを参照 ● ガルキマセラ系は、ゴブリン系と同じ『ゴブリンパンチ』を使うこともある(→P.518)								
アイテム使用	割合	——	最大HPの30%回復	——	——	——	——	—	——
アイテム使用 備考	● 『ゴブリンパンチ』でノクティスからアイテムを盗んだ直後に、自分に対して使う								
▼ ホブゴブリン系のみが行なうアクション									
タックル	物理	——	1.25	——	——	——	1000	○	パリィLvl.2
アッパー	物理	——	0.75	——	——	——	500	○	回避
ハンマーナックル	物理	——	1.0	——	——	——	1000	○	回避
バーサク	——	——	——	バーサク	100%	30秒	——	—	——
バーサク 備考	● 自分に対して使う								
▼ ガルキマセラ系のみが行なうアクション									
跳びかかり	物理	——	1.25	——	——	——	500	○	パリィLvl.2
羽根投げ 行き	物理	弾	1.5	——	——	——	1000	○	パリィLvl.3
羽根投げ もどり	物理	弾	1.25	——	——	——	1000	○	回避
強化の角笛	——	——	——	バーサク	100%	30秒	——	—	——
強化の角笛 備考	● 自分の周囲にいる味方に効果を与える								



アクションデータ ナーガ系

該当する敵

- ナーガ……P.404
- ナーガラージャ……P.426
- マハーナーガ……P.438
- トウビョウ……P.442

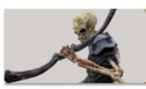
相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 尻尾攻撃
- 近 回転尻尾攻撃
- 近 押しつぶし
- 近 遠 飛び出し
- 近 酸の雨
- 近 遠 自爆
- 近 遠 回復

▼相手が前方にいる
- 近 かみつき
- 近 遠 突進かみつき
- 近 遠 液飛ばし
- 近 遠 石化光線

▼相手が後方にいる
- ——

アクション名		タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
かみつき		物理	——	1.5	——	——	——	500	○	パリィLvl.3
突進かみつき		物理	——	1.0	——	——	——	200	×	回避
尻尾攻撃		物理	——	0.75	——	——	——	200	○	回避
回転尻尾攻撃		物理	——	1.2	——	——	——	500	×	回避
押しつぶし	身体	物理	——	0.75	——	——	——	1000	×	パリィLvl.2
	身体周辺	物理	弾	0.5	——	——	——	500	×	——
飛び出し	上昇	物理	——	1.5	——	——	——	1000	○	回避
	落下	物理	——	0.5	——	——	——	500	○	——
	水柱	物理	冷気	1回ごとに1.0	——	——	——	500	○	——
	備考	● 水柱は、地中にもぐってから少し時間が経過したあと、飛び出してくるまでのあいだに使う								
酸の雨		魔法	弾	1回ごとに0.25	トード	100%	15秒	200	×	——
液飛ばし		物理	弾	1.0	トード	100%	15秒	500	○	回避
	備考	● 着弾時に飛び散る液は「ダウン：×」 ● ナーガラージャ、マハーナーガが使った場合は「威力補正：0.75」								
▼ナーガ、トウビョウのみが行なうアクション										
自爆	直撃	物理	闇	2.0	——	——	——	1500	○	——
	爆風	魔法	闇	0.75	——	——	——	500	×	——
▼ナーガラージャ、マハーナーガのみが行なうアクション										
石化光線		魔法	弾	1.0	石化	100%	10秒	1000	○	回避
回復			——	最大HPの60%回復	——	——	——	——	—	——



アクションデータ リーパー系

該当する敵

- リーパー……P.406

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 ジャンプ斬り

▼相手が前方にいる
- 近 振りまわし
- 近 2段斬り
- 近 遠 闇の手

▼相手が後方にいる
- 近 振り向き斬り

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
振りまわし	物理	——	1回ごとに1.0	——	——	——	500	×	回避
ジャンプ斬り	物理	——	1.5	——	——	——	1000	○	パリィLvl.1
2段斬り	物理	——	1.0×2回	——	——	——	200	×	回避
振り向き斬り	物理	——	1.0	——	——	——	500	×	回避
闇の手	魔法	闇	1回ごとに1.25	力−20	100%	15秒	200	×	回避
黒雨	物理	闇	0.5	——	——	——	500	×	回避



アクションデータ ヘクトアイズ系

該当する敵

- ヘクトアイズ……P.408

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 かみつき
- 近 遠 回転ビーム
- 近 遠 フラッシュアイ

▼相手が前方にいる
- 近 遠 前方ビーム

▼相手が後方にいる
- ——

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
かみつき	物理	——	1.25	——	——	——	200	×	パリィLvl.1
前方ビーム	魔法	闇	1.5	体力−20	100%	30秒	1000	○	回避
回転ビーム	魔法	闇	1.0	体力−20	100%	30秒	1000	○	回避
フラッシュアイ	——	弾	——	混乱	100%	20秒	0	×	——



アクションデータ

リッチ系、マインドフレア系

該当する敵

- マインドフレア……P.402
- リッチ……P.406
- ネクロマンサー……P.410
- レイス……P.414
- サイコプレディクター……P.440
- ブレインソウカー……P.440

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近遠アスピルタッチ
- 近遠デスタッチ
- 近闇の竜巻
- 遠スケルトン召喚
- 近遠ドレインタッチ
- 近遠マインドブラスト

▼相手が前方にいる
- 近闇ブレス
- 近遠3方向遠隔攻撃
- 近トゲ攻撃
- 近遠石化光線
- 遠バーサク

▼相手が後方にいる
- ——

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
闇ブレス	魔法	——	1回ごとに0.75	魔力−160	100%	30秒	500	×	回避
	備考	● レイスが使った場合は「ステータス異常：——」、ネクロマンサーとサイコプレディクターが使った場合は「ステータス効果：即死(基本発生率：25%)」、マインドフレアとブレインソウカーが使った場合は「ステータス効果：力−80(基本発生率：100%、持続時間：30秒)」							
▼リッチ系のみが行なうアクション									
3方向遠隔攻撃 弾	魔法	——	0.5	——	——	——	500	×	回避
3方向遠隔攻撃 爆風	魔法	闇	1.25	——	——	——	1500	○	回避
▼リッチ、レイスのみが行なうアクション									
アスピルタッチ	割合	——	——	毒	100%	60秒	500	×	パリィLvl.2
	備考	● ノクティスのMPを最大値の105%減らす							
トゲ攻撃	魔法	——	1.5	——	——	——	1000	○	回避
闇の竜巻	魔法	闇	1回ごとに0.25	体力−20	100%	15秒	300	×	——
▼ネクロマンサー、サイコプレディクターのみが行なうアクション									
デスタッチ つかみ	魔法	——	1.25	——	——	——	500	×	パリィLvl.3
デスタッチ HP吸収	割合	闇	最大HP(減っていないときの値)の8%×4回	——	——	——	——	—	——
デスタッチ 即死	——	——	——	即死	100%	——	——	—	——
	備考	● つかみがノクティスに当たった場合は、ほぼ確実に、HPを吸収して自分のHPを回復したあと(回復量は与えたダメージ量の3倍)、即死させる ● 追加入力 ○連打……HP吸収の最中に表示。入力に成功すると、HP吸収を中断させて即死効果を受けずにすむ							
石化光線	魔法	弾	1.5	石化	100%	10秒	1000	○	回避
スケルトン召喚		——	——	——	——	——	——	—	——
	備考	● スケルトンを3体出現させる。このスケルトンは、召喚を行なった個体が倒されると消える							
▼マインドフレア、ブレインソウカーのみが行なうアクション									
ドレインタッチ	魔法	闇	1.25	——	——	——	500	×	パリィLvl.2
	備考	● 自分のHPを、与えたダメージ量の5倍回復させる							
マインドブラスト 突進	物理	——	1.5	——	——	——	500	×	パリィLvl.3
マインドブラスト 食いつき	物理	——	0.4×9回	——	——	——	——	—	——
マインドブラスト 吐き出し	——	——	——	混乱	100%	20秒	——	—	——
	備考	● 突進がノクティスに当たった場合は、ほぼ確実に、下半身で捕らえて頭に食いついたあと吐き出す(吐き出すときに1のダメージを与える場合もある) ● 追加入力 ○連打……食いつきの最中に表示。入力に成功すると食いつきを中断させるほか、混乱効果を受けずにすむ場合がある							
バーサク	——	——	——	バーサク	100%	30秒	——	—	——
	備考	● 自分に対して使う							



アクションデータ

トンベリ系

該当する敵

- トンベリ……P.410
- マスタートンベリ……P.420
- トンベリナイト……P.430

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- ——

▼相手が前方にいる
- 近包丁
- 遠ランタン
- 遠突進突き
- 近遠連続斬り
- 近遠回転斬り

▼相手が後方にいる
- ——

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
包丁	物理	——	1.5	——	——	——	500	×	パリィLvl.3
ランタン	魔法	炎	1.0	ストップ 燃焼	30% 100%	10秒 30秒	500	×	——
▼マスタートンベリ、トンベリナイトのみが行なうアクション									
突進突き	物理	闇	2.0	——	——	——	1500	○	パリィLvl.3
連続斬り 途中	物理	——	0.75×3回	——	——	——	500	×	回避
連続斬り 最後	物理	——	1.25	——	——	——	1000	○	パリィLvl.1
回転斬り	物理	闇	1.0×3回	——	——	——	500	○	回避
	備考	● 縦に回転する場合と横に回転する場合がある							



アクションデータ ガーゴイル系

該当する敵

- ガーゴイル……P.412
- フォラス……P.418
- ジグラト……P.436

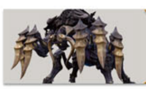
相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 吹き飛ばし
- 近 遠 急降下攻撃

▼相手が前方にいる
- 近 斬りつけ
- 近 両腕交差斬り
- 遠 突進振り下ろし
- 遠 突進なぎ払い
- 近 爆弾設置斬り
- 近 遠 ストップ音波

▼相手が後方にいる
- 近 振り向き斬り

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
斬りつけ	物理	——	1.0	——	——	——	500	×	回避
	備考	● ガーゴイルの場合は、つづけて『振り向き斬り』を使うことが多い ● ジグラト、フォラスの場合は、つづけて『爆弾設置斬り』を使うことが多い							
両腕交差斬り	物理	——	0.75	——	——	——	500	○	回避
振り向き斬り	物理	——	1.25	——	——	——	500	○	回避
突進振り下ろし	物理	——	1.5	——	——	——	1500	○	パリィLvl.3
突進なぎ払い	物理	——	2.0	——	——	——	1000	○	回避
▼ジグラト、フォラスのみが行なうアクション									
爆弾設置斬り 斬り	物理	——	1.25	——	——	——	200	○	回避
爆弾設置斬り 設置	魔法	闇	1.0	——	——	——	1000	○	回避
爆弾設置斬り 爆風	魔法	闇	1.25	——	——	——	1500	○	——
	備考	● 斬りつけつつ地中に爆弾を設置し、約1.5秒後に爆発させる							
ストップ音波	魔法	闇	1.0	ストップ	100%	5秒	500	×	——
吹き飛ばし	物理	弾	0.75	——	——	——	1500	○	——
	備考	● 消えたあとの再出現時に使う場合は「威力倍率：0.05、ひるませ力：500、ガード動作：回避」							
▼フォラスのみが行なうアクション									
急降下攻撃	物理	——	1.75	——	——	——	1500	○	——
	備考	● 消えたあとの再出現時に使うことがある							



アクションデータ デスクロー系

該当する敵

- デスクロー……P.414
- イゾルデハンズ……P.428
- ナグルファル……P.432

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 尻尾攻撃
- 近 ツメ周囲飛ばし
- 近 遠 ツメ正面飛ばし

▼相手が前方にいる
- 近 ツメ攻撃
- 近 強ツメ攻撃
- 近 跳びかかり
- 近 遠 ツメ往復ビーム
- 近 遠 ビームキャノン

▼相手が後方にいる
- ——

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
ツメ攻撃	物理	——	0.75	——	——	——	1300	○	回避
	備考	● つづけて『強ツメ攻撃』を使うことが多い							
強ツメ攻撃	物理	——	1.25	——	——	——	2000	○	回避
尻尾攻撃	物理	——	0.75	——	——	——	1300	○	回避
跳びかかり	物理	——	1.5	——	——	——	4000	○	パリィLvl.3
ツメ正面飛ばし 行き	物理	——	2.0	——	——	——	2000	○	パリィLvl.3
ツメ正面飛ばし もどり	物理	——	1.25	——	——	——	2000	○	回避
ツメ周囲飛ばし	物理	弾	1.5	——	——	——	4000	○	——
	備考	● 攻撃範囲の外周付近は「威力倍率：1.0」							
ツメ往復ビーム 行き	魔法	闇	1.25	——	——	——	2000	○	回避
ツメ往復ビーム もどり	魔法	闇	1.25	——	——	——	2000	○	——
ビームキャノン	魔法	闇	3.0	——	——	——	4000	○	——



アクションデータ デモンズウォール系

該当する敵
- デモンズウォール……P.424

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる		▼相手が後方にいる
――	近 ツメ攻撃	近 毒ブレス	――
	近 遠 腕伸ばし	近 遠 石化液	
	近 尻尾攻撃	近 クラッシュダウン	

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
ツメ攻撃	物理	――	0.75	――	――	――	1300	○	回避
	備考	● 通常はツメを横に振りまわすが、壁のなかから現れる瞬間に使うときはツメで突く							
腕伸ばし	物理	――	2.0	――	――	――	1300	○	パリィLvl.3
尻尾攻撃	物理	――	0.75	――	――	――	4000	×	回避
毒ブレス	魔法	弾	1回ごとに0.75	毒	50%	60秒	1300	×	回避
石化液	物理	闇	1回ごとに0.5	石化	100%	10秒	1300	×	回避
クラッシュダウン 腕	物理	――	0.75	――	――	――	1300	○	回避
クラッシュダウン 壁の振動	物理	――	1.5	――	――	――	2000	○	――
クラッシュダウン 岩	物理	弾	1.0	――	――	――	2000	×	回避
	備考	● 腕を振りまわして壁をたたくと、周囲の壁が振動し、近くに岩が落ちてくる							



アクションデータ 帝国兵系

該当する敵
- 帝国兵……P.442
- 狙撃兵……P.442
- 重装兵……P.444
- 旧帝国兵……P.464

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる		▼相手が後方にいる
近 武器なぐり	近 タックル	近 遠 単発ライフル	――
	近 遠 機銃	近 遠 スナイパーライフル	
	近 遠 連射ライフル		

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
武器なぐり	物理	――	1回ごとに1.0	――	――	――	200	×	回避
タックル	物理	――	1.2	――	――	――	200	×	パリィLvl.1
機銃	物理	弾	1回ごとに0.25	――	――	――	5	×	回避
	備考	● 固定銃座に配備された帝国兵が使う							
▼ 帝国兵、旧帝国兵のみが行なうアクション									
連射ライフル	物理	弾	0.3	――	――	――	0	×	回避
▼ 重装兵のみが行なうアクション									
単発ライフル	物理	弾	0.5	――	――	――	1	×	回避
▼ 狙撃兵のみが行なうアクション									
スナイパーライフル	物理	弾	0.8	――	――	――	100	×	回避



アクションデータ 槍騎兵系

該当する敵
- 槍機兵……P.450

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる	▼相手が後方にいる
――	近 まわし蹴り	――
	近 槍振りまわし	

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
まわし蹴り	物理	――	1.0または1.1	――	――	――	200	○	回避
槍振りまわし	物理	――	1.5	――	――	――	200	○	回避
	備考	● この攻撃は敵味方の両方に当たる							



アクションデータ 魔導兵系

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 遠 カウンター攻撃
- 近 回転攻撃
- 近 遠 コア抜き取り自爆
- 近 遠 自爆
- 近 不意打ち自爆
- 近 つかみ自爆

▼相手が前方にいる
- 近 まわし蹴り
- 近 武器攻撃
- 遠 ボウガン
- 遠 エネルギー弾
- 遠 ワイヤー攻撃
- 近 連続攻撃
- 近 連続蹴り
- 近 電磁ニードル

▼相手が後方にいる
- 近 振り向き攻撃

該当する敵

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
まわし蹴り	物理	—	1.0または1.1	—	—	—	200	○	回避
	備考	●武器を持っている魔導兵の場合は、武器を持つ腕が取れたあとに使う							
▼右手に武器を持つ各種の魔導兵のみが行なうアクション									
武器攻撃	物理	—	0.8または1.0または1.3	—	—	—	200	×	回避
	備考	●威力倍率は武器の振りかたで変わり、2〜4回連続して武器を振る場合もある ●この攻撃は敵味方の両方に当たる							
カウンター攻撃	物理	—	1.0	—	—	—	200	○	回避
	備考	●武器を背中に構えているときに、近距離から攻撃を受けるとくり出す攻撃 ●この攻撃は敵味方の両方に当たる							
ボウガン	物理	弾	1.0	—	—	—	99	×	回避
エネルギー弾	魔法	—	1.0	—	—	—	200	×	回避
ワイヤー攻撃 左腕	物理	—	10.0	—	—	—	0	×	パリィLvl.2
ワイヤー攻撃 自爆	物理	—	10.0	—	—	—	200	○	回避
	備考	●発射した左腕がノクティスに当たった場合は、ほぼ確実に、本来与えるダメージのかわりに10のダメージを与えつつワイヤーで拘束し、MPを急激に減少させたあと、自爆にノクティスを巻きこむ ●追加入力 ○ボタン……自爆される直前に表示。入力に成功すると敵が爆発せずに倒れる							
▼両手に片手剣を持つ各種の魔導兵のみが行なうアクション									
連続攻撃	物理	—	0.47×6回	—	—	—	100	×	回避
	備考	●つづけて『回転攻撃』を使うことが多い ●この攻撃は敵味方の両方に当たる							
回転攻撃	物理	—	1回ごとに0.35	—	—	—	100	×	回避
	備考	●つづけて『まわし蹴り』を使う場合がある ●攻撃を受けてひるむと、ひるむ動作を中断して使う場合がある ●この攻撃は敵味方の両方に当たる							
振り向き攻撃	物理	—	0.7×2回	—	—	—	100	×	回避
	備考	●この攻撃は敵味方の両方に当たる							
▼旗を持つ各種の魔導兵のみが行なうアクション									
連続蹴り	物理	—	0.6×3回+1.1	—	—	—	200	○	回避
電磁ニードル 突き	物理	—	0.75	—	—	—	200	○	回避
電磁ニードル 電撃	物理	雷	0.5×8回	—	—	—	0	×	—
	備考	●突きがノクティスに当たった場合は、ほぼ確実に、捕らえたまま電撃でダメージを与える ●追加入力 ○連打……電撃の最中に表示。入力に成功すると電撃を中断させる							
▼HPが残り30%以下になると胸のコアを抜き取る各種の魔導兵のみが行なうアクション									
コア抜き取り自爆	物理	—	5.0	—	—	—	200	○	パリィLvl.2
	備考	●突き刺しがノクティスに当たると、ほぼ確実に、拘束したあと自爆する。自爆は「タイプ：魔法、威力倍率：100.0」 ●攻撃が届かなかったり、ノクティスがパリィの入力に成功したりすると、爆発せずに倒れる ●この攻撃は敵味方の両方に当たる							
▼武器も旗も持たない各種の魔導兵のみが行なうアクション									
自爆	物理	炎	5.0	燃焼	100%	10秒	200	○	回避
	備考	●残りHPがゼロになるか狙った対象に接近した時点で使い、約7秒後に爆発を起こす ●この攻撃は敵味方の両方に当たる ●CHAPTER 11で揚陸艇のハッチにすわっている個体が使った場合は「威力倍率：2.0」							
不意打ち自爆	物理	炎	3.5	燃焼	100%	10秒	200	○	—
	備考	●寝そべった状態から、近くを通りかかったノクティスに前触れもなくしがみついたのち、爆発を起こす ●この攻撃は敵味方の両方に当たる ●追加入力 ○連打……しがみつきの最中に表示。入力に成功すると、ふりほどいて爆発を受けずにすむ							
つかみ自爆	物理	炎	3.5	燃焼	100%	10秒	200	○	パリィLvl.2
	備考	●つかみがノクティスに当たると、しがみついたのち爆発を起こす ●爆発するときのみダメージを与える ●この攻撃は敵味方の両方に当たる ●追加入力 ○連打……しがみつきの最中に表示。入力に成功すると、ふりほどいて爆発を受けずにすむ							



アクションデータ 魔導アーマー系

該当する敵
- 魔導アーマー「ミーレス」…P.446
- 魔導アーマー「ホプロマクス」…P.456
- 魔導アーマー「ミーレスbis」…P.458

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 踏みつけ
- 近 遠 誘導ミサイル(頭)
- 近 遠 機雷
- 近 遠 ジャンプ
- 近 遠 機体爆発

▼相手が前方にいる
- 近 遠 機銃
- 遠 誘導ミサイル(脚)
- 近 火炎放射

▼相手が後方にいる
- ——

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
踏みつけ	物理	——	1.8	——	——	——	200	○	パリィLvl.1
機銃	物理	弾	1回ごとに0.1	——	——	——	30	×	回避
誘導ミサイル(脚)	物理	炎・弾	2.0×2回	——	——	——	200	○	回避
	備考	●脚ミサイルポッドがふたつ残っている場合は、両方から同時に発射する							
誘導ミサイル(頭)	物理	炎・弾	2.0×3回	——	——	——	200	○	回避
	備考	●脚を破壊されると使うようになる。頭ミサイルポッドがふたつ残っている場合は、両方から同時に発射する							
機雷	物理	炎	1.5	——	——	——	200	×	回避
	備考	●機雷は、地面に落ちてから約10秒後に爆発するが、攻撃を受けた機雷は爆発せずに消える ●魔導アーマー「ミーレスbis」が使った場合は「タイプ：魔法、属性：——、威力倍率：0.1、ステータス効果：トードか混乱か石化(いずれも、基本発生率：100%、持続時間：20秒)」。どのステータス効果が発生するかは、出現場所ごとに異なる							
ジャンプ	物理	——	1.5	——	——	——	200	○	回避
	備考	●揚陸艇から降りてくるときなどに使う攻撃							
機体爆発	魔法	——	7.0	——	——	——	200	○	回避
▼魔導アーマー「ホプロマクス」のみが行なうアクション									
火炎放射	魔法	炎	1回ごとに0.35	——	——	——	50	×	回避



アクションデータ 重魔導アーマー系

該当する敵
- 重魔導アーマー「キュイラス」…P.448
- 重魔導アーマー「マニプルス」…P.452
- 重魔導アーマー「バトリア」…P.454
- 重魔導アーマー「キュイラスII」…P.458
- 重魔導アーマー「ドゥクス」…P.460
- 試作重魔導アーマー「アンゲルス」…P.466

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 踏みつけ
- 近 遠 機銃
- 近 遠 ジャンプ
- 近 遠 機体爆発
- 近 槍電撃
- 近 遠 垂直ミサイル
- 近 榴散弾

▼相手が前方にいる
- 近 チェーンソー攻撃
- 近 遠 多連装機銃
- 遠 誘導ミサイル

▼相手が後方にいる
- ——

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
踏みつけ	物理	——	1.9	——	——	——	200	○	回避
機銃	物理	光・弾	1回ごとに0.5	——	——	——	50	×	回避
ジャンプ	物理	——	2.5	——	——	——	200	○	回避
	備考	●揚陸艇から降りてくるときなどに使う攻撃							
機体爆発	魔法	——	5.0	——	——	——	200	○	回避
▼重魔導アーマー「キュイラス」「キュイラスII」のみが行なうアクション									
チェーンソー攻撃	物理	——	2.5	——	——	——	200	○	回避
▼重魔導アーマー「キュイラス」「キュイラスII」「マニプルス」「バトリア」「アンゲルス」のみが行なうアクション									
槍電撃 槍	物理	——	1回ごとに1.0	——	——	——	100	×	パリィLvl.1
槍電撃 電撃	魔法	雷	1回ごとに1.0	——	——	——	100	×	パリィLvl.1
	備考	●追加入力 パリィカウンター……ノクティスがパリィで跳びのいている途中に表示。入力に成功すると炎を放つ(→P.506)							
多連装機銃	物理	光・弾	1回ごとに0.5	——	——	——	30	×	回避
誘導ミサイル	物理	炎・弾	1.9×4回	——	——	——	200	○	回避
垂直ミサイル	物理	炎・弾	1.7×4回	——	——	——	200	○	回避
	備考	●赤く光るマーカーを相手の足元に合計4つ設置したあと、各マーカーの位置めがけてミサイルを発射する							
▼重魔導アーマー「マニプルス」「バトリア」「ドゥクス」「アンゲルス」のみが行なうアクション									
榴散弾 砲弾	物理	闇・弾	1.5	——	——	——	50	○	回避
榴散弾 爆風&弾	物理	闇・弾	1回ごとに0.48または1.5または1.9	——	——	——	200	×	回避
	備考	●真上に砲弾を撃ち、頭上で爆発させて弾を降らす							



アクションデータ
タイタン

該当する敵
- タイタン……P.468

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる		▼相手が後方にいる
――	近遠 殴りつけ	近遠 ハンマーパンチ	――
	近遠 咆哮	近遠 なぎ払い	
	近遠 押しつぶし	近遠 ストレートパンチ	

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
なぐりつけ	割合	――	最大HP(減っていないときの値)の38%のダメージ	――	――	――	200	×	パリィLvl.1
	備考	●クエストの目的が「巨神の攻撃をパリィで弾く」のときのみ使う ●追加入力 パリィカウンター……タイタンの拳をパリィで受け流した直後に表示。入力に成功するとクエストが進む							
咆哮	物理	――	0.25	――	――	――	0	×	回避
	備考	●クエストの目的が「グラディオラスと一緒に逃げる」のときや、ダウンしたタイタンが起き上がったときに使う							
押しつぶし	物理	――	1.0	――	――	――	200	○	パリィLvl.1
	備考	●パリィの入力に成功すると、「全員で総ダメージ○○以上を叩き出す」の作戦が開始されて、タイタンの行動を約30秒間封じる							
ハンマーパンチ	物理	――	1.0	――	――	――	200	○	回避
	備考	●槍騎兵に当たった場合は、かならず一撃で倒す							
なぎ払い	物理	――	――	――	――	――	200	○	回避
	備考	●槍騎兵に当たった場合は、かならず一撃で倒す							
ストレートパンチ	物理	――	1.5	――	――	――	200	○	回避
	備考	●槍騎兵に当たった場合は、かならず一撃で倒す							



アクションデータ
リヴァイアサン

該当する敵
- リヴァイアサン……P.468

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる	▼相手が後方にいる
近遠 なぎ払い	近遠 かみつき	――
近遠 水の竜	遠 水球	
近遠 竜巻		

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
かみつき	物理	――	1.0	――	――	――	100	○	回避
	備考	●リヴァイアサンが2回ダウンしたあとは「ガード動作：パリィLvl.1」で、このパリィの入力に成功するとノクティスの勝利になる(バトル終了までのあいだに表示される追加入力は行なわなくてもいい)							
なぎ払い	物理	――	1.0	――	――	――	100	○	回避
水球	物理	――	1.0	――	――	――	100	○	――
	備考	●この攻撃は、攻撃力800として与えるダメージ量が決まる ●出現後に割れて水の竜に変わる							
水の竜	物理	――	1.0	――	――	――	100	×	回避
	備考	●この攻撃は、攻撃力100または800として与えるダメージ量が決まる ●槍騎兵の槍に乗ってリヴァイアサンに近づく場面では「ガード動作：パリィLvl.1」							
竜巻	物理	――	1.0	――	――	――	100	○	回避
	備考	●この攻撃は、攻撃力1400として与えるダメージ量が決まる							



アクションデータ　イフリート

該当する敵
- イフリート……P.470

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近遠炎の壁
- 近遠炎の弾
- 近左手攻撃
- 近遠つかみ上空投げ
- 近ジャンプ突き
- 近遠急降下攻撃
- 近遠爆炎

▼相手が前方にいる
- 近つかみ投げ
- 近武器攻撃
- 遠武器投げ
- 近空中なぎ払い
- 近反撃たたきつぶし

▼相手が後方にいる
- ──

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
炎の壁	物理	炎	1回ごとに0.45	燃焼	100%	5秒	800		回避
炎の弾	物理	炎	1回ごとに0.3	燃焼	100%	5秒	800		回避
▼椅子にすわっているあいだのみ行なうアクション									
つかみ投げ	物理	炎	0.07×9回	──	──	──	800	○	──
	備考	●つかみがノクティスに当たった場合は、にぎりしめたあと投げ捨てる(投げ捨てるときはダメージを与えない)							
▼立ち上がったあとのみ行なうアクション									
武器攻撃	物理	──	1回ごとに2.0	燃焼	100%	5秒	800	○	回避
	備考	●武器の振りかたは、地上では「ゆっくり左に振る」「右下に振り下ろしたあと縦に振り下ろす」「右上に振り上げる」の3種類が、空中では「右上に振り上げつつ1回転する」「縦に振り下ろす」の2種類がある ●地上でゆっくり左に振った場合と右上に振り上げた場合は、剣先から『炎の壁』もくり出し、バトルエリアの炎の属性値を「1.00」上げる(→P.159) ●地上で右上に振り上げた場合は「ガード動作：パリィLvl.3」							
左手攻撃	物理	炎	0.45	燃焼	100%	5秒	800	○	回避
	備考	●地上では左手を右へと振りまわす。空中では左手を下に振り下ろす ●ひるんだときに、ひるむ動作を中断して使うことがある							
▼バハムートを召喚されたあとのみ行なうアクション									
武器投げ	物理	──	3.0	──	──	──	800	○	回避
空中なぎ払い	物理	炎	2.0	燃焼	100%	5秒	800	○	──
	備考	●攻撃の瞬間に○ボタンの入力が可能で、入力に成功するとノクティスとイフリートが一緒に地面に落ちてイフリートに「最大HPの3%」のダメージを与える。落下中に○ボタン連打が可能で、入力に成功するとイフリートに与えるダメージが「最大HPの10%」に増える							
つかみ上空投げ	物理	炎	──	──	──	──	800	×	──
	備考	●つかみがノクティスに当たった場合は、つかんで上空へ放り投げる ●この攻撃はダメージを与えない(相手に燃焼状態が発生していた場合は、燃焼状態の効果によるダメージを与える)							
ジャンプ突き 剣	物理	──	2.0	燃焼	100%	5秒	800	○	パリィLvl.3
ジャンプ突き 剣周辺	物理	炎	0.8	燃焼	100%	5秒	800	○	パリィLvl.3
急降下攻撃 剣	物理	──	4.0	燃焼	100%	5秒	800	○	パリィLvl.3
急降下攻撃 剣周辺	物理	炎	1.2	燃焼	100%	5秒	800	○	パリィLvl.1
反撃たたきつぶし	物理	──	2.0	燃焼	100%	5秒	800	○	パリィLvl.3
	備考	●ひるんだときに、ひるむ動作を中断して使うことがある							
爆炎 直撃	物理	炎	1.0	燃焼	100%	5秒	800	○	──
爆炎 炎	物理	炎	1回ごとに0.3	燃焼	100%	5秒	800	×	回避
接触	物理	炎	0.01	燃焼	100%	5秒	50		──
突刺し	物理	──	2.5	燃焼	100%	5秒	800	○	回避



アクションデータ　アラネア

該当する敵
- アラネア……P.472

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近遠空中突撃
- 近空中反撃
- 近遠ハイウィンド

▼相手が前方にいる
- ──

▼相手が後方にいる
- ──

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果 種類	基本発生率	持続時間	ひるませ力	ダウン	ガード動作
空中突撃	物理	──	6.5	──	──	──	2500	○	パリィLvl.1
	備考	●オーバーブースト中は「威力倍率：6.5」 ●パリィの入力に成功すると、ノクティスがアラネアに最大HPの10%のダメージを与え(このダメージではHPを残り1までしか減らせない)、入力に失敗すると、アラネアがノクティスに槍を突き立てる(この槍は「威力倍率：5.0」)							
空中反撃	物理	──	3.0+3.5	──	──	──	2500	○	パリィLvl.1
	備考	●『空中突撃』で空中を飛びまわっているあいだに、シフトブレイクを3回受けると使う ●オーバーブースト中は「威力倍率：3.0+4.0」 ●落下中に攻撃がもう1回当たる場合がある。その攻撃は「威力倍率：5.0、リアクション力：4000」							
ハイウィンド	物理	──	10.0	──	──	──	3000	○	回避
	備考	●アラネア自身もダメージを受ける。自分へのダメージは「威力倍率：4.5」							

※アラネアは、上記の攻撃のほかに、ゲストメンバーとして仲間に加わったときに行なう各種の攻撃と同じものを使用する



アクションデータ レイヴス

該当する敵

● レイヴス……………P.472

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- 近 左腕なぎ払い
- 近 遠 斬鉄剣
- 近 遠 真・斬鉄剣
- 近 闇のオーラ

▼相手が前方にいる
- 近 2連続斬り
- 近 3連続斬り
- 近 遠 ジャンプ斬り
- 近 遠 突進攻撃
- 遠 遠隔触手攻撃

▼相手が後方にいる
- ——

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
左腕なぎ払い	物理	闇	0.65	混乱	80%	8秒	400	○	回避
2連続斬り	物理	——	0.65+1.0	——	——	——	400	×	回避
2連続斬り 備考	● 最初の一撃のあと、攻撃を中止したり『斬鉄剣』を使ったりする場合がある								
3連続斬り 最初	物理	闇	0.5	——	——	——	400	○	回避
3連続斬り 途中	物理	——	0.5	——	——	——	400	○	回避
3連続斬り 最後	物理	——	1.5	——	——	——	400	○	パリィLvl.3
ジャンプ斬り	物理	——	1.3	——	——	——	400	○	回避
突進攻撃	物理	——	体当たり：1.0 剣：2.5	——	——	——	800	○	パリィLvl.3
遠隔触手攻撃 剣	物理	闇	0.65	——	——	——	600	○	——
遠隔触手攻撃 触手	物理	闇	1.5	ストップ	100%	5秒	600	○	回避
斬鉄剣 剣	物理	闇	3.0	——	——	——	600	○	パリィLvl.2
斬鉄剣 剣周辺	物理	闇	1.3	——	——	——	600	○	回避
真・斬鉄剣 剣	物理	——	2.0	——	——	——	800	○	回避
真・斬鉄剣 備考	● 斬撃は、周囲の広い範囲に届く								
真・斬鉄剣 斬撃	物理	闇	99.99	——	——	——	800	○	——
闇のオーラ	物理	闇	1.8	パラメータダウン	90%	10秒	1000	○	——



アクションデータ アーデン

該当する敵

● アーデン……………P.474

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない
- ——

▼相手が前方にいる
- 近 闇のオーラ
- 近 武器振り上げ
- 遠 シフトブレイク

▼相手が後方にいる
- ——

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
闇のオーラ	物理	闇	オーラ：7.0 蹴りつけ：0.5	——	——	——	0	○	パリィLvl.2
闇のオーラ 備考	● オーラが当たったら打ち上げたのち、ダウンしたノクティスを蹴りつける。蹴りつけは「属性：——」 ● 追加入力 シフトで脱出……打ち上げられたときの落下中に表示。入力に成功すると正面シフトを行ない、蹴りつけられるのを防ぐ								
武器振り上げ	物理	——	武器：5.0 蹴りつけ：0.5	——	——	——	200	○	パリィLvl.2
武器振り上げ 備考	● 武器が当たったら打ち上げたのち、ダウンしたノクティスを蹴りつける ● 追加入力 シフトで脱出……打ち上げられたときの落下中に表示。入力に成功すると正面シフトを行ない、蹴りつけられるのを防ぐ								
シフトブレイク	物理	——	1.0	——	——	——		○	○連打
シフトブレイク 備考	● ノクティスのシフトブレイクとは異なり、距離による倍率の変化はない ● お互いの距離が遠すぎる場合は、ガード動作は「回避」になる ● ○連打の入力に成功した場合は、アーデンが約8秒間スローモーションになりつつひるむ(ひるんでいるあいだはWEAK状態になる)。入力に失敗した場合は、ノクティスが約7秒間スローモーションになりつつひるみ(◉ボタンを押した回数が多かった場合はスローモーションにならない)、アーデンが『闇のオーラ』か『武器振り上げ』を使用する								

※アーデンは、上記の攻撃のほかに、ノクティスがファントムソードを使って行なう各種の攻撃と同じものと、エレメント魔法の『ファイガ』『ブリザガ』『サンダガ』を使用する。ただし、ファントムソードの攻撃力やエレメント魔法のPOWERは0としてあつかわれ、ファントムソードによる攻撃でアーデンのHPが減ることもない



アクションデータ

アダマンタイマイ系

該当する敵

- アダマンタイマイ …………… P.480

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる	▼相手が後方にいる
近 遠 咆哮	近 遠 頭伸ばし	——
近 遠 混乱の咆哮	近 遠 頭たたきつけ	
近 遠 地震	近 前脚攻撃	

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
頭伸ばし	物理	——	0.1	——	——	——	100	×	回避
頭たたきつけ	物理	——	0.16	——	——	——	1000	×	パリィLvl.2
前脚攻撃	物理	——	0.1または0.7	——	——	——	100	×	回避
	備考	● 前脚を前方または後方にすべらせる場合と、上下に揺する場合がある							
咆哮	物理	——	0.1	力−30	35%	15秒	100	○	回避
	備考	● とても広い範囲に届く ● HPが残り80%以下になったあとは、ステータス効果の基本発生率が「50%」に上がる							
混乱の咆哮	物理	——	1回ごとに0.03	混乱	15%	5秒	15	○	回避
	備考	● とても広い範囲に届く							
地震	物理	——	1回ごとに0.1	——	——	——	100	○	回避
	備考	● とても広い範囲に届く(上空までは届かない) ● HPが残り40%以下になったあとは、威力倍率が「1回ごとに10.0」に上がる							



アクションデータ

チャダルヌーク系

該当する敵

- チャダルヌーク …………… P.504

相手の位置に応じたアクションの選択

▼相手の方向は問わない	▼相手が前方にいる	▼相手が後方にいる
近 回転光攻撃	近 遠 光の弾	——
近 パニッシュ	近 女神の誘惑	
近 回転ツメ攻撃	近 遠 闇の弾	
近 カーズ	近 悪魔の誘惑	
近 捕獲		

アクション名	タイプ	属性	威力倍率	ステータス効果			ひるませ力	ダウン	ガード動作
				種類	基本発生率	持続時間			
▼女神の姿のときに行なうアクション									
回転光攻撃	物理	——	1.0	——	——	——	1300	○	——
光の弾	魔法	——	1.0	——	——	——	1300	○	回避
	備考	● 飛んでいく前の弾は「ガード動作：——」							
女神の誘惑	魔法	——	0.5	混乱	100%	20秒	500	○	——
パニッシュ	魔法	——	1.5	力−150	100%	30秒	4000	○	——
▼悪霊の姿のときに行なうアクション									
回転ツメ攻撃	物理	——	1.0	——	——	——	1300	○	回避
闇の弾	魔法	弾	1.0	——	——	——	1300	○	回避
	備考	● 飛んでいく前の弾は「ガード動作：——」							
悪霊の誘惑	魔法	闇	1.05	体力−30	100%	30秒	1300	○	——
				毒	100%	30秒			
	備考	● ノクティスのMPのみにダメージを与える							
カーズ	魔法	闇	1.5	——	——	——	4000	○	——
捕獲 つかみ	物理	——	0.75	——	——	——	2000	×	パリィLvl.3
捕獲 にぎり	割合	闇	最大HP(減っていないときの値)の5%×8回	——	——	——	——	○	——
	備考	● つかみがノクティスに当たると、ほぼ確実に、にぎりしめたあと地面に降ろす(降ろすときはダメージを与えない)							

開発スタッフQ&A 6

エネミーチーム



▶リードアニメーター
神林孝幸
おもな担当　エネミーの企画、アニメーション作成、AIの作成



▶ニフルハイム帝国班リーダー
遠矢 司
おもな担当　ニフルハイム帝国のエネミーの仕様のほか、帝国兵や魔導アーマーのAIなどのデータ作成



▶ワールドマップ実装プランナー
白井兼太郎
おもな担当　フィールドに現れるエネミーの配置や出現条件の設定など

——とくに力を入れたところを教えてください。

神林　野獣については、これまでの「バトルのための記号的なモンスター」から脱却するために、『FFXV』の世界に生息し、環境の影響を受け、思考する躍動的な存在にしようと考えました。反対にシガイは、昔ながらのゲームでの驚きを表現することに注力し、出現場所や一緒に現れるシガイの組み合わせなどを、意外性の持てるものにしています。

白井　すばらしい風景と起伏に富んだフィールドが用意されたので、そのなかでエネミーは生き物としてどのように生活しているだろう、という想像をもとに生息地域を考えました。基本的に、エネミーは自分のテリトリーを守りますが、ときには別の野獣たちとテリトリーがまじわってケンカをはじめる……そんなエネミーの生態を目撃することもあるかもしれません。

遠矢　帝国軍のエネミーは、ノクティスの能力を活かしたバトルが行なえることに重点を置きつつ、アクションゲームが苦手な人でも勝てるようなバランスにしました。たとえば、物語の序盤に現れる魔導兵や魔導アーマーは、プレイヤーがガードや回避を試したくなるように、攻撃のタイミングをわかりやすくしています。一方、バトルに慣れたころに登場する親衛抜刀兵などは、行動のスキを少なくして、いつ攻撃すればいいかを考えてもらうようにしました。また、重魔導アーマーは攻撃するときに弱点を露出させることがありますが、これはシフトブレイクによる空中での攻撃を利用してもらいたくて用意したギミックです。

——どのように作業を進めていきましたか？

神林　以前はアート、モデル、アニメーションといったセクションごとにわかれて制作していましたが、今回はアーティストやプランナーなどの垣根なく、「エネミーチーム」として一丸になって作成しました。最初は話がまとまらない場面も多かったものの、リアリティのあるエネミーの表現のために全員で動物園や博物館などへ行くうちに、同じ体験をするなかで共通言語が生まれ、チームとしてまとまっていきましたね。ひとつのエネミーを作るうえでも活発に意見を出し合い、同じゴールを目指して進めたことで、これまでの作品より1段上の表現ができたと思います。

——もっとも苦労した点は？

遠矢　本作は「リアリティ」がテーマのひとつになっているため、超兵器である帝国軍のエネミーは、「ゲームとして必要なギミック」と「リアル」とのせめぎ合いに苦労しました。「重魔導アーマーが使う『槍電撃』の電撃を発生させる仕組み」「ミサイルポッド内でミサイルを大量生産するシステム」など、これまでは「ゲームだから」ですませていた部分も、現実世界の技術を調べて設定を考えています。

——開発中のおもしろいエピソードを教えてください。

白井　エネミー全般のAIは、道路を走る車を敵として認識しています。製品版では見られませんが、開発中は暴走したエネミーが車を蹴散らしていました（笑）。

エネミーチーム だけが知っている本作の秘密

- モーションキャプチャーを使用した人型のエネミーのうち、チャダルヌークとゴブリンは同じ男性がモーションを担当しています。チャダルヌークは外見が美女なので、女性らしい動きに見えるようにポーズを整えていきました。**【神林】**
- 魔導兵は、所属する部隊によってスカートの柄がちがいます。ルシスに現れるのは治安維持軍でスカートの柄が縦、オルティシエより先の場所に登場するのは本国の部隊で斜めの柄になっています。もともと柄は4種類あったのですが、残りの2種類は使う機会がありませんでした。**【遠矢】**
- じつは、サボテンダーは出現してからダメージを受けるまでのあいだは逃げ出しません。でも、たいていは仲間の誰かが攻撃するので、いつの間にか逃げられてしまうんです。**【白井】**



SECTION 7

マップ

FINAL FANTASY XV ULTIMANIA
— BATTLE + MAP SIDE —



マップの章の見かた

この章では、物語の舞台となる世界のうち、リード地方、ダスカ地方、クレイン地方、オルティシエのマップを詳細に紹介していく。アイテムの場所やショップの内容だけでなく、サブクエストの発生地点やエネミーの出現場所なども網羅しているので、探索に役立ててほしい。

1 地方マップ



❶**大陸での位置**……その地方が大陸のどこにあるか。

❷**地方の名前**

❸**全体マップ**……その地方全体のマップ。3 地域マップの❹「地域の詳細マップ」に掲載されている地域の範囲や、拠点およびダンジョンの位置と掲載ページを記載している。マップ内の記号の意味はP.537を参照。

❹**採取スポットから入手できるもの**……その地方にある、食材スポットと塗料鉱石スポットから入手できるアイテムの種類。L1 などの記号は、3 地域マップの❶「地域番号」と対応している。

❺**青いキラキラから入手できるもの**……採取スポット以外の場所に出現する青いキラキラのうち、手に入るアイテムの種類がランダムで決まるもののアイテムの候補と、その入手確率(出現場所については省略)。なお、釣り場に出現する青いキラキラの場所と入手できるアイテムについては、「ファイナルファンタジーXV アルティマニア -シナリオSIDE- 」で紹介している。

❻**召喚エリアマップ**……それぞれの場所でどの召喚獣が呼び出せるかを示したマップ。A などは、マップの下にある「呼び出せる召喚獣」の表と対応している。

3 地域マップ



2 エネミー出現エリアマップ



❶**出現エリアマップ**……その地方の各場所にどの敵が出現するかを示したマップ。Aなどは、❷「出現するエネミー」と対応している。

❷**出現するエネミー**……それぞれの敵が出現するエリアと時間帯。エネミーの種類のうち、「シガイ」は、❸「エネミーデータ」でシガイがついている敵すべてが該当することを表す。Aなどは、❶「出現エリアマップ」と対応している。表内の記号の意味は以下のとおり。

- ●…いつでも出現する
- 昼…日中のみ出現する
- 夜…夜間のみ出現する

❸**エネミーデータ**……その地方のフィールドに出現する敵のデータ。各データの見かたは右記のとおり。

エネミーデータの見かた



ア外見
イ名前
ウ詳細なデータの掲載ページ
エレベル
オ最大HP
カ倒したときに得られることがあるアイテムの種類と入手確率

---

❶**地域番号**……本書で独自に区分した地域につけた通し番号。リード地方は「L」、ダスカ地方は「D」、クレイン地方は「C」を数字の前に添えている。

❷**地域の名前**

❸**地域の位置関係**

❹**地域の詳細マップ**……その地方をいくつかの地域にわけて拡大したマップ。L2などの記号は、隣り合っている地域を示す。マップ内の記号の意味はP.537を参照。

❺**手に入るアイテムリスト**……トレジャースポット、食材スポット、塗料鉱石スポット、手に入るものが固定の青いキラキラを調べたときに入手できるアイテム。❶などの番号は、❹「地域の詳細マップ」と対応している。表内の各項目の意味は以下のとおり。

- **情報収集**…レストランで「周辺情報収集」を行なったときに、場所がゲーム内のマップに記載されるかどうか。「○」なら記載され、「×」なら記載されない
- **再出現**…そのアイテムを手に入れたあと、ふたたび入手できるようになるまでに必要なプレイ時間。「×」は再出現しないことを示す

❻**青いキラキラPICK UP**……見つけにくい場所やたどり着きにくい場所にあるアイテムの位置を写真で紹介。

4 拠点マップ



❶**拠点がある地域**

❷**拠点の名前**

❸**拠点の詳細マップ**……その拠点の施設やサブクエストの依頼主などの場所を示したマップ。マップ内の記号の意味は右ページを参照。

❹**落ちているアイテム**……その拠点に落ちているアイテムの種類。❶などの番号は、❸「拠点の詳細マップ」と対応している。なお、拠点に落ちているアイテムは、基本的に一度手に入れたあとは再出現しない。

❺**青いキラキラPICK UP**……見つけにくい場所やたどり着きにくい場所にあるアイテムの位置を写真で紹介。

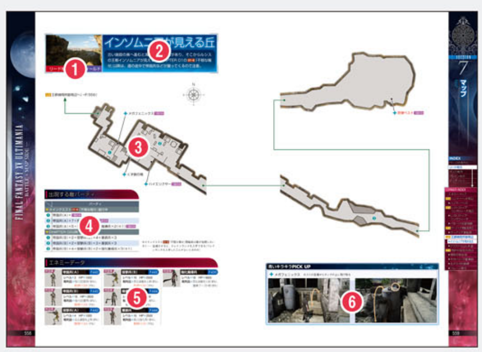
❻**ショップデータ**……ショップで売っている商品のリスト。

❼**食事リスト**……レストランで食べられる料理のリスト。データの見かたは以下のとおり。

- **価格**……料理の価格
- **食べたときの料理効果**……その料理を食べたときにパーティメンバーが得られる効果
- **覚えられるレシピ**……その料理を食べたときにイグニスが習得する料理のレシピ

❽**討伐依頼リスト**……レストランで受けられる討伐依頼のリスト。各項目の意味はP.256を参照。

5 ダンジョンマップ



❶**ダンジョンがある地域**

❷**ダンジョンの名前**

❸**ダンジョンの詳細マップ**……そのダンジョンのマップ。マップ内の記号の意味は右ページを参照。

❹**出現する敵パーティ**……そのダンジョンに出現する敵の種類と数。❶などの番号は敵の出現場所を示し、❸「ダンジョンの詳細マップ」と対応している。 1回のみ は、一度倒したあとは再出現しないことを示す。

❺**エネミーデータ**……そのダンジョンに出現する敵のデータ。データの見かたはP.535を参照。

❻**青いキラキラPICK UP**……見つけにくい場所やたどり着きにくい場所にあるアイテムの位置を写真で紹介。

マップ内の記号の見かた

ダンジョン パルーハ採掘場跡 P.550 …拠点やダンジョンなどの名前

…拠点

…ダンジョン

…標

…パーキング

…帝国基地

…釣り場

修羅王の墓所 修羅王の刃 …王の墓所および入手できる歴代王の武器

…炎のエレメントスポット

…冷気のエレメントスポット

…雷のエレメントスポット

…トレジャースポット(※1)。赤い文字はそのアイテムが装備品であることを、ED後はエンディング後(CHAPTER 15)にのみ入手できることを示す

…食材スポット(※1)

…塗料鉱石スポット(※1)

…採取スポット以外の場所に出現する青いキラキラのうち、手に入るアイテムの種類が固定されているもの(※1)。赤い文字はそのアイテムが装備品であることを、1回のみは一度しか入手できないことを示す

さびた金属片…ダンジョンに出現する青いキラキラから入手できるアイテム。複数の候補のなかから手に入るアイテムが決まる場合は、選ばれる確率を併記している

男性 172 壊れた車の運転手 …サブクエストの依頼主と開始できるクエスト。ED後は、エンディング後(CHAPTER 15)にのみ開始できることを示す

イグニス 別04 朝食の手伝い「煮込む」編 …別行動クエストの依頼主と開始できるクエスト

ミニマート …施設の名前

…宿泊施設

…レストラン

…アイテムショップ

…武器ショップ

…食材ショップ

…カップヌードルワゴン

…給油機

…チョコボカスタマイズ

…チョコボレースの受付

…ガレージ

…発電所

…ゴンドラ乗り場

…ガビアノ闘技場

…封鎖線

…マップ間のつながり

A …同じ記号の場所へ移動できることを示す

エレベーター …調べることができる仕掛け

◉くぐる …◉ボタンで調べると移動できる場所

…扉

CHAPTER 03 以降に通れる …通行条件

※1……❶などの番号は、3 地域マップの❶「手に入るアイテムリスト」(→P.535)の表、および 4 拠点マップの❹「落ちているアイテム」(→P.536)の表と対応している



リード地方

LEIDE AREA

大陸の東側に位置する、砂煙の舞う乾いた荒野が広がる地方。西のダスカ地方へつづく道路は、最初はニフルハイム帝国軍によって厳重に封鎖されている。







採取スポットなどから入手できるもの

食材スポット

手に入るもの	入手できる場所
エーギル	L3、L4
ルシストマト	L1
リード芋	L1、L2
イオスグリンピース	L1、L2、L3
フンゴオンゴ茸	L1、L3
クエクエ豆	L1、L3
エピオルニスの卵	L1、L5
リードペッパー	L1、L5
甘リード芋	L1
スイートペッパー	L1、L2、L5

塗料鉱石スポット

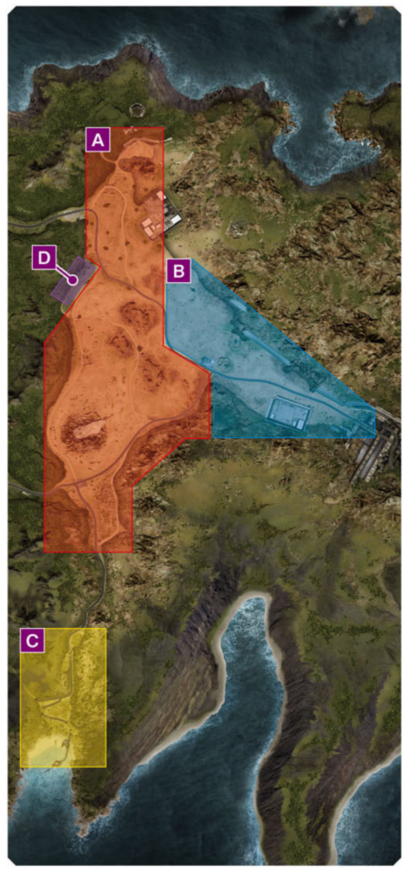
手に入るもの	入手できる場所
ホワイトストーンの欠片	全域
ブラックストーンの欠片	全域
レッドストーンの欠片	全域
ブルーストーンの欠片	全域
グリーンストーンの欠片	全域
イエローストーンの欠片	全域
銀の粒	L1、L3、L5
金の粒	L1、L3、L5
虹鉱石の粒	L1、L3、L5

手に入るものがランダムで決まる青いキラキラ

手に入るもの	確率
いずれかの塗料鉱石(※1)	30%
木の化石	20%
尖った骨	20%
ふるい小銭	20%
くず鉄の塊	10%

※1……中央部と北部ではホワイトストーンの欠片またはブラックストーンの欠片、中央部ではレッドストーンの欠片またはブルーストーンの欠片、南部ではグリーンストーンの欠片またはイエローストーンの欠片

召喚エリアマップ



呼び出せる召喚獣

※○…呼び出せる、×…呼び出せない

召喚獣	呼び出せるエリア			
	A	B	C	D
タイタン	○	○	×	×
ラムウ	○	○	○	×
リヴァイアサン	×	○	○	×
シヴァ	○	○	○	×

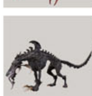
リード地方 エネミー出現エリアマップ



エネミーデータ



アラクラン P.340
レベル●1　HP●800
戦利品●サソリのトゲ(25%)



トウテツ P.340
レベル●2　HP●800
戦利品●トウテツの爪(50%)



メズマライズ P.342
レベル●5　HP●2900
戦利品●硬質な髭(80%)



ソードテイル P.342
レベル●8　HP●1100
戦利品●鋭利な風切羽(50%)、ソードテイルの肉×2(50%)



デュアルホーン(小) P.342
レベル●12　HP●11100
戦利品●かたい蹄(50%)、デュアルホーンの肉×2(50%)



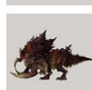
デュアルホーン(大) P.344
レベル●23　HP●16000
戦利品●デュアルホーンの肉(75%)



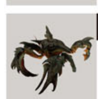
サボテンダー P.344
レベル●15　HP●5000
戦利品●神凪就任記念硬貨(100%)



サボッテンダー P.344
レベル●15　HP●5000
戦利品●サボテンの針(100%)



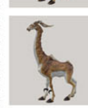
バンダースナッチ P.346
レベル●38　HP●75800
戦利品●恐竜の大爪(100%)



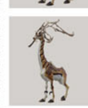
ロックシザー P.346
レベル●4　HP●1000
戦利品●蟹の甲羅(25%)



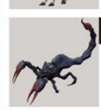
アナク(小) P.348
レベル●3　HP●2700
戦利品●アナクの肉(50%)



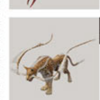
アナク(中) P.348
レベル●9　HP●12400
戦利品●アナクの肉(100%)



アナク(大) P.348
レベル●22　HP●19400
戦利品●アナクの蹴爪(75%)、アナクの肉×2(25%)



クラウンアラクラン P.350
レベル●29　HP●62400
戦利品●サソリの大針(75%)



クアール P.352
レベル●34　HP●35900
戦利品●クアールの髭(50%)

出現するエネミー ※●…いつでも 昼…日中のみ 夜…夜間のみ LEIDE AREA

エネミー	出現エリア A	B	C	D	E	F	G	H	I
アラクラン	●	―	―	―	―	―	●	―	―
トウテツ	●	●	●	―	―	―	―	―	―
メズマライズ	昼	昼	昼	昼	―	―	―	―	―
ソードテイル	―	●	―	―	―	―	昼	昼	―
デュアルホーン(小)	昼(※1)	―	昼	―	―	―	―	―	―
デュアルホーン(大)	昼	―	昼	―	―	―	―	―	―
サボテンダー	●	●	●	―	―	―	―	―	―
サボッテンダー	●	●	●	―	―	―	―	―	―
バンダースナッチ	●	―	―	―	―	―	―	―	―
ロックシザー	―	―	―	―	●	―	―	―	―
アナク(小)	―	―	―	―	―	―	昼	―	―
アナク(中)	―	―	―	―	―	―	昼	―	―
アナク(大)	―	―	―	―	―	―	昼	―	―
クラウンアラクラン	―	―	―	―	―	―	●	―	―
クアール	―	―	―	―	―	―	―	●(※2)	―
ゴブリン	―	―	―	―	―	●	―	―	―
帝国兵	―	―	―	―	―	―	―	―	●
魔導兵	―	―	―	―	―	―	―	―	●
魔導アーマー「ミーレス」	―	―	―	―	―	―	―	―	●
シガイ(※3)	夜	夜	夜	夜	―	―	夜	夜	―
帝国軍(※4)	●	●	●	●	―	―	●	―	―

※1……一部の個体のみ夜間にも出現する　※2……物語を進めると出現するようになる
※3……トンネル内では日中にも出現する。ほかの地方から移動してきた場合は、直前にいた地方のシガイが出現することもある
※4……道路上を封鎖していたり、揚陸艇に乗って上空から現れたりする。現れる帝国軍は、物語を進めると変わる

LEIDE AREA



シガイ **ゴブリン** P.394
レベル●7　HP●1100
戦利品●ポーション(3%)



シガイ **ボム** P.396
レベル●15　HP●5400
戦利品●(※5)



シガイ **鉄巨人** P.398
レベル●30　HP●27300
戦利品●ハイエリクサー(5%)



シガイ **プリン** P.400
レベル●14　HP●2500
戦利品●ポーション(3%)



シガイ **スケルトン** P.404
レベル●24　HP●3400
戦利品●アイアンバングル(5%)



シガイ **ガルキマセラ** P.408
レベル●24　HP●18700
戦利品●戦士のアンクレット(3%)



シガイ **ウルフラマイター** P.422
レベル●42　HP●81800
戦利品●メガポーション(8%)



帝国軍 **帝国兵** P.442
レベル●3　HP●1000
戦利品●強力回復剤(5%)、防弾ベスト(1%)



帝国軍 **魔導兵** P.444
レベル●6　HP●2400
戦利品●筋力強化剤(5%)、魔導ブースト剤(5%)



帝国軍 **魔導アーマー「ミーレス」** P.446
レベル●17　HP●18800
戦利品●レーザーセンサー(30%)

※5……レッドストーンの欠片×2(40%)、レッドストーン鉱石×2(10%)、ブラックストーンの欠片×2(40%)、ブラックストーン鉱石×2(10%)

リード地方

L1 ハンマーヘッド周辺

標が5ヵ所にあり、そのうちの2ヵ所で別行動クエストが発生する。トレジャースポットで拾えるブラナーレは攻撃力が高く、バトルで役に立つだろう。



※1……建物内のタルの上にある本を調べるとレシピを習得できる

トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ラストエリクサー	×	1時間
❷	巨大な毛角	×	1時間
❸	メガフェニックス	○	1時間
❹	ガーネットの腕輪	×	1時間
❺	アヴェンジャー	×	2時間
❻	ブラナーレ	×	1時間
❼	湾曲した牙	×	1時間
❽	メガフェニックス	○	1時間
❾	アイアンデューク ED後	×	1時間

食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	イオスグリンピース	○	1時間
❷	ルシストマト	○	1時間
❸	ルシストマト	×	1時間
❹	ルシストマト	×	1時間
❺	エピオルニスの卵	×	1時間
❻	リード芋	×	1時間
❼	エピオルニスの卵	○	1時間
❽	リードペッパー	×	1時間
❾	甘リード芋	×	1時間
❿	エピオルニスの卵	×	1時間
⓫	リードペッパー	×	1時間
⓬	甘リード芋	×	1時間
⓭	クエクエ豆	×	1時間
⓮	スイートペッパー	×	1時間
⓯	リードペッパー	×	1時間
⓰	リード芋	×	1時間
⓱	リードペッパー	×	1時間
⓲	フンゴオンゴ茸	○	1時間





塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ホワイトストーンの欠片(17%) ブラックストーン欠片(17%) レッドストーンの欠片(17%) ブルーストーンの欠片(17%) グリーンストーンの欠片(16%) イエローストーンの欠片(16%)	×	30分
❷	銀の粒(40%) 金の粒(35%) 虹鉱石の粒(25%)	×	30分

手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ラストエリクサー	×	×
❷	さびた金属片	×	×
❸	戦士のアンクレット	×	×
❹	エリクサー	×	×
❺	ブロンズバングル	×	×
❻	神凪就任記念硬貨	×	×
❼	ハイエリクサー	×	×
❽	エメラルドの腕輪(※2)	×	×

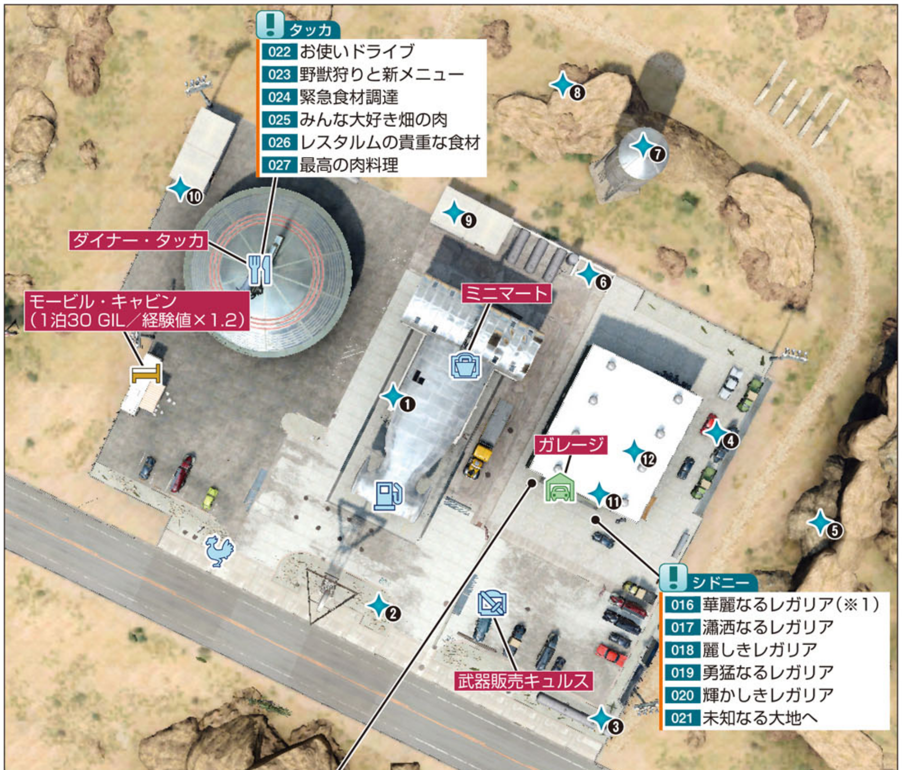
※2……建物の屋根にあり、チョコボのレベルを7以上にしてエサによる効果でジャンプ力を上げれば入手できる



リード地方 L1 拠点

ハンマーヘッド

シドとシドニーが経営する、車のメンテナンスやカスタマイズを行なう整備工場。ショップやレストラン、宿泊施設がそろっているほか、さまざまなサブクエストを受けられる。



※1……給油機のそばにある手すりを調べるとサブクエストを開始できる

※2……メインクエスト 06-2『帝国への反撃』クリア後～CHAPTER 08のあいだは、シドがカエムの岬に移動しているため、ハンマーヘッドではサブクエストを開始できない

落ちているアイテム

	手に入るもの
❶	神凪就任記念硬貨
❷	金属のかけら
❸	金属のかけら
❹	ふるい小銭
❺	さびた金属片
❻	金属のかけら
❼	毒消し（※3）
❽	壊れたハーモニカ
❾	神凪就任記念硬貨
❿	ポーション
⓫	フェニックスの尾（※4）
⓬	ハイポーション（※4）

※3……タンクの下にある

※4……ガレージのなかにあり、メインクエスト 01-3『変種の野獣討伐』をクリアしたあとに入手できる

青いキラキラPICK UP

❾ 神凪就任記念硬貨



アイテムショップ(ミニマート)

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50
ハイポーション	100
エリクサー	400
ハイエリクサー	800
フェニックスの尾	1000
毒消し	10

食材

アイテム名	価格(GIL)
ジギィハム	30
ランチョンミート缶	100
エピオルニスの卵	20
毛長羊の乳	10
リード芋	40
フンゴオンゴ茸	80
クエクエ豆	100
リードペッパー	20
スイートペッパー	50

トレジャー

アイテム名	価格(GIL)
修理キット	100

車用品

アイテム名	価格(GIL)
ハンマーヘッドステッカー	150
Composition	1000
「中級」色見本帳	3000
FF4のおもいで	100
FF8のおもいで	100

武器ショップ(武器販売キュルス)

分類	アイテム名	攻撃力	価格(GIL)
片手剣	ブロードソード	42	150
大剣	トゥハンドソード	48	50
大剣	ウォーバスター	78	150
短剣	ダガー	20	50
短剣	アヴェンジャー	43	150
銃	ハンドガン	32	50
銃	コキュートス	45	150



レストラン(ダイナー・タッカ)

食事

	チリコンカン	ジャンバラヤ	ハンマーヘッドサンド(※5)	ジャンボステーキ(※6)
				
価格(GIL)	50	700	150	2600
食べたときの料理効果	力+20 最大HP+50	力+150 最大HP+200 HP回復速度+25%	力+80 最大HP+200	スタミナが減らなくなる 最大HP+1000
覚えられるレシピ	大粒豆の旅立ちスープ	――	肉厚カツサンド	熱々厚切りステーキ

※5……サブクエスト 023 『野獣狩りと新メニュー』をクリアしたあとに追加される
※6……サブクエスト 027 『最高の肉料理』をクリアしたあとに追加される

討伐依頼

依頼名	推奨レベル	必要ランク	討伐対象 名前	討伐対象 出現条件	初回クリア時にもらえるもの 報奨金(GIL)	初回クリア時にもらえるもの 報酬	詳細
M001 お腹を空かせたつむじ風	2	1	トウテツ×7	いつでも	740	ハイエリクサー	P.257
M002 荒野の野獣退治	5	1	メズマライズ×5	日中	980	ハイエリクサー	P.257
M003 砂塵にかすむ悪食王	7	1	フレキトウテツ×3	いつでも	1570	アイアンバングル	P.257
M004 夜に降る大粒の雨	15	2	フラン	夜間	2390	ラストエリクサー	P.258
M005 扇動する野性の麗人	22	3	アナクラバン×3	日中	3350	ラストエリクサー	P.258
M006 綺麗すぎる賞金首	28	3	アナクアドム×3＋アナク×3	日中	4220	ラストエリクサー	P.258
M007 新米ハンターの悲劇	39	4	アッシュホーン×3	いつでも	7330	メガフェニックス	P.259
M008 誇り高き百獣王	47	6	ベヒーモス	いつでも	10020	メガフェニックス	P.259
M009 深淵に潜む大蛇	58	1	ヨルムンガンド	いつでも	16560	ルビーの腕輪	P.260
	発生時期 サブクエスト 104 『探索 クラストゥルム水道』をクリアしたあと						
M010 孤峰鳴動ランガウィータ	99	1	アダマンタイマイ	いつでも	50000	アダマンバングル	P.260
	発生時期 サブクエスト 099 『孤峰の目覚め』をクリアしたあと						

リード地方

L2 レストストップ・ランガウィータ周辺

岩山にはさまれた南側は、探索できる範囲がせまく採取スポットも少なめ。舗装された道路から脇道に入ると、バルーバ採掘場跡にたどり着ける。





トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	緑のチョーカー	○	1時間
❷	星のペンダント	×	1時間
❸	ハイエリクサー	×	1時間
❹	万能薬	×	1時間
❺	ラストエリクサー	×	1時間

食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	リード芋	×	1時間
❷	リード芋	○	1時間
❸	スイートペッパー	×	1時間
❹	リード芋	×	1時間
❺	スイートペッパー	×	1時間
❻	イオスグリンピース	×	1時間

塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ホワイトストーンの欠片(17%) ブラックストーン欠片(17%) レッドストーンの欠片(17%) ブルーストーンの欠片(17%) グリーンストーンの欠片(16%) イエローストーンの欠片(16%)	×	30分

手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	メガフェニックス(※1)	×	×
❷	メガフェニックス(※2)	×	×
❸	ブロンズバングル	×	×
❹	メガポーション	×	×
❺	万能薬	×	1時間
❻	巨大な毛角	×	1時間

※1……岩山の頂上にある
※2……鉄塔のハシゴをのぼった先にある

青いキラキラPICK UP

❶ メガフェニックス



❸ ブロンズバングル



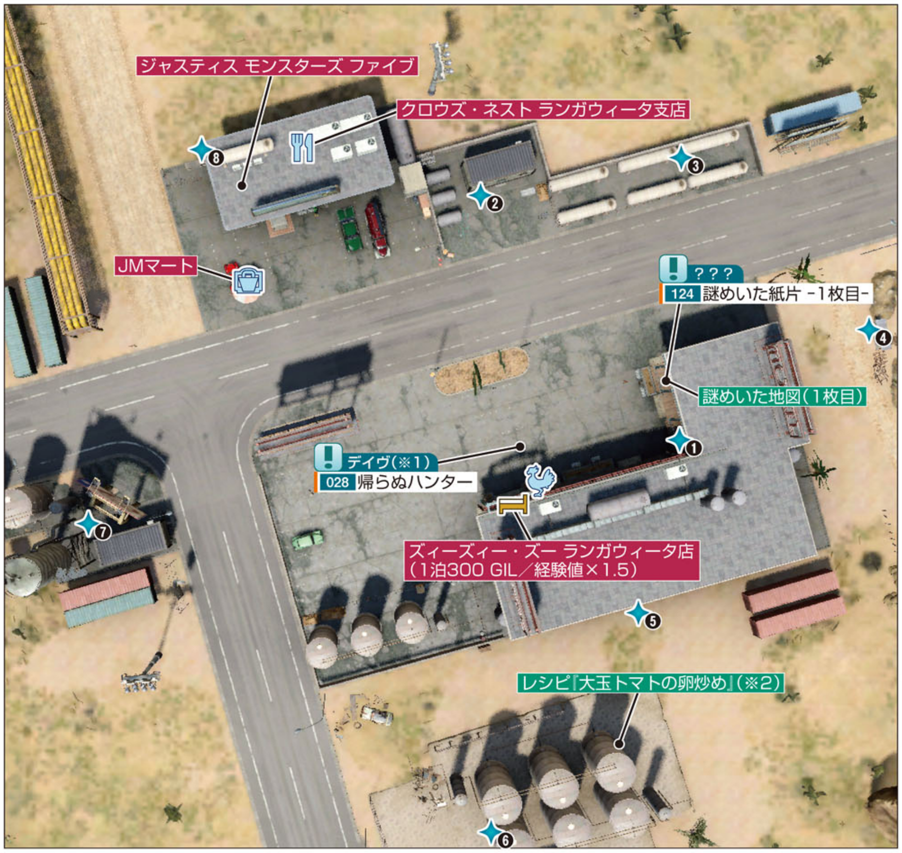




リード地方 L2　拠点

レストストップ・ランガウィータ

孤峰ランガウィータの南に位置する、道路の交差点に作られた拠点。レストランのクロウズ・ネストでは、ジャスティス モンスターズ ファイブで遊ぶことができる。



※1……モーテルの従業員に話しかけるとサブクエストを開始できる　※2……タンクに張ってある紙を調べるとレシピを習得できる

落ちているアイテム

	手に入るもの
❶	金属のかけら
❷	ハイエリクサー
❸	神凪就任記念硬貨
❹	毒消し
❺	ポーション
❻	ふるい小銭
❼	さびた金属片
❽	金属のかけら

アイテムショップ（JMマート）

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50
ハイポーション	100
エリクサー	400
ハイエリクサー	800
フェニックスの尾	1000
毒消し	10

食材

アイテム名	価格(GIL)
ジギィハム	30
ランチョンミート缶	100
エピオルニスの卵	20
毛長羊の乳	10
アナクの肉	80
リード芋	40
フンゴオンゴ茸	80
クエクエ豆	100
ワイルドオニオン	100
クレイン小麦	100
リードペッパー	20
スイートペッパー	50

車用品

アイテム名	価格(GIL)
2 tone	300
FF2のおもいで	100

レストラン(クロウズ・ネスト ランガウィータ支店)

食事

	ジェッティーズ	ケニーズ・ポテト	ケニーズ・サーモン
			
価格(GIL)	50	150	1400
食べたときの料理効果	毒無効 トード無効	最大HP+300	力+150 体力+200
覚えられるレシピ	——	やみつきポテトフライ	ケニーズ・デリバリー

討伐依頼

依頼名		推奨レベル	必要ランク	討伐対象		初回クリア時にもらえるもの		詳細
				名前	出現条件	報奨金(GIL)	報酬	
M011	坑道より出でし影	7	1	ゴブリン×7	夜間	1740	ハイエリクサー	P.261
M012	ハンター殺しの暴れん坊	8	1	シャイアメズマライズ×2 +メズマライズ×4	日中	1830	ハイエリクサー	P.261
M013	蠢く異形を討伐せよ	14	1	プリン×5	夜間	2280	ハイエリクサー	P.261
M014	猛り狂う甲殻類	18	2	パワーシザー×3	いつでも	3160	ラストエリクサー	P.262
M015	荒野でいちばん痛い針	25	3	サルファーアラクラン×5	いつでも	3720	ラストエリクサー	P.262
M016	獣よく剛を制す	27	3	グランドホーン×2 +デュアルホーン×3	いつでも	4010	ラストエリクサー	P.262
M017	枯れ地にそそぐ針の雨	40	5	ジャボテンダー×3	日中	7550	虹のペンダント	P.263
M018	一握のギルのために	61	1	ヨウジンボウ	夜間	17450	耐闇インナー	P.263
		発生時期 サブクエスト 105『探索 バルーバ採掘場跡』をクリアしたあと						

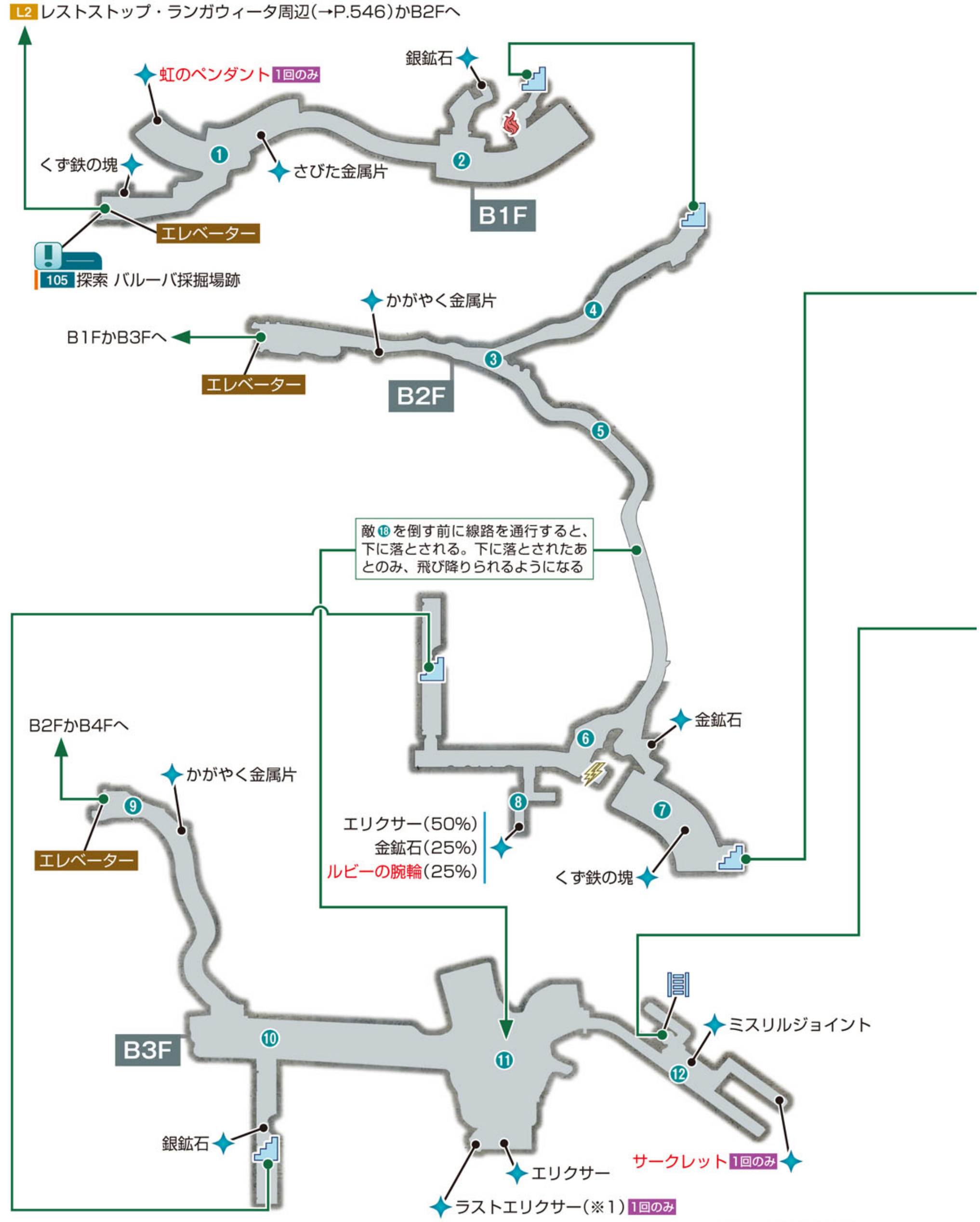




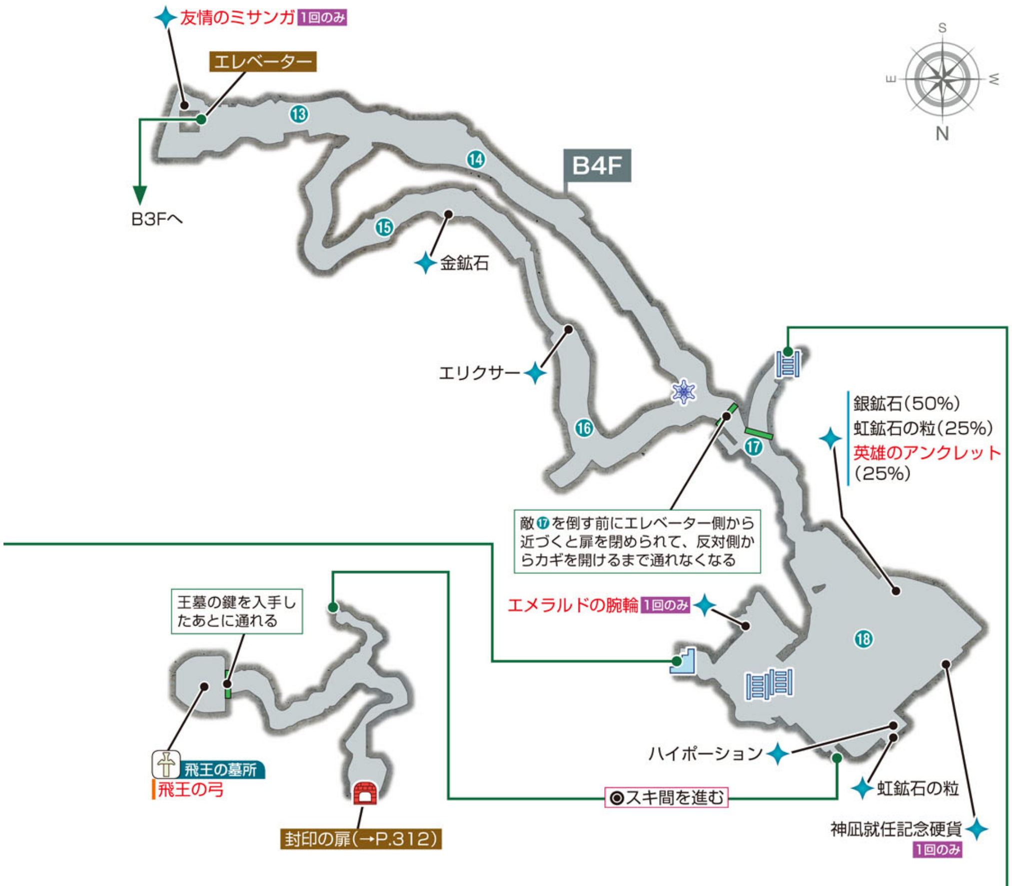
リード地方 L2　ダンジョン

バルーバ採掘場跡

トロッコの線路や換気扇などの設備が残る、シガイが棲む古い採掘場。入口のエレベーターに乗ればB1～B4Fのどこにでも行けるが、最奥部へ向かうときはB3Fで下りるのがオススメ。



※1……足場の上にある



出現する敵パーティ

	パーティ
	▼敵⑱を倒す前
1	ゴブリン×3(※2) 1回のみ
2	ゴブリン×3(※3) 1回のみ
3	ゴブリン×3 1回のみ
4	ゴブリン×2 1回のみ
5	ゴブリン 1回のみ
6	ゴブリン×2 1回のみ
7	ゴブリン×7 1回のみ
8	ゴブリン×4 1回のみ
9	ゴブリン×3 1回のみ
10	ゴブリン×7 1回のみ
11	ゴブリン×12 1回のみ
12	ゴブリン×11 1回のみ
13	ゴブリン×7 1回のみ
14	ゴブリン×3 1回のみ
15	ゴブリン×3 1回のみ
16	ゴブリン×4 1回のみ
17	ゴブリン×3 1回のみ
18	ゴブリン×12+アラムシャ 1回のみ

	パーティ
	▼敵⑱を倒したあと
1	アラムシャ
2	ゴブリン×3
3	ゴブリン×3
4	ゴブリン×3
5	ゴブリン×3
6	ゴブリン×3
7	ゴブリン×3
8	ゴブリン×3
9	ゴブリン×3
10	ゴブリン×3
11	ゴブリン×3
12	ゴブリン×3
13	ゴブリン×3
14	ゴブリン×3
15	ゴブリン×3
16	ゴブリン×3
17	ゴブリン×3

※2……階段側から訪れると出現する
※3……エレベーター側から訪れると出現する

エネミーデータ



ゴブリン P.394
レベル 7　HP 1100
戦利品 ポーション(3%)



アラムシャ P.428
レベル 52　HP 175600
戦利品 エリクサー(5%)

リード地方

L3 ガーディナ渡船場周辺

南北にのびる道路の近くに、いくつもの採取スポットや青いキラキラがある。珍しい食材のエーギルを拾えるので、手に入れておくといい。







トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	剣闘士のアンクレット	○	1時間
❷	星の貝殻	×	1時間
❸	オーガニクス ED後	×	1時間

食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	エーギル(※1)	×	1時間
❷	イオスグリンピース	×	1時間
❸	クエクエ豆	×	1時間
❹	フンゴオンゴ茸	×	1時間
❺	エーギル(※1)	○	1時間
❻	フンゴオンゴ茸	○	1時間
❼	エーギル(※1)	×	1時間

※1……入手するとレシピ『ササミとハムのサンドウィッチ』を習得できる

塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ホワイトストーンの欠片(17%) ブラックストーン欠片(17%) レッドストーンの欠片(17%) ブルーストーンの欠片(17%) グリーンストーンの欠片(16%) イエローストーンの欠片(16%)	×	30分
❷	銀の粒(40%) 金の粒(35%) 虹鉱石の粒(25%)	×	30分

手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	アミュレット	×	1時間
❷	ハイエリクサー	×	1時間
❸	ラストエリクサー	×	×
❹	アンモナイトの化石	×	1時間
❺	古代竜の歯	×	×

アイテムショップ(つり具のロバート)

レジャー用品

アイテム名	価格(GIL)
スパイダーシルク	30
スーパーバリーン	100
ポップペック・チョコボ	50
ポップペック・白チョコボ	50
ポップペック・赤チョコボ	50
マジックウォーカー・カタラーナ	50
マジックウォーカー・プリン	50
マジックウォーカー・レチェ	50
ボンバー・ボム	50
ボンバー・アイスボム	50
ボンバー・サンダーボム	50

※価格は、ノクティスのスキルレベルが3になると1割引、6になると3割引、9になると5割引になる

青いキラキラPICK UP

❶ アミュレット



❺ 古代竜の歯

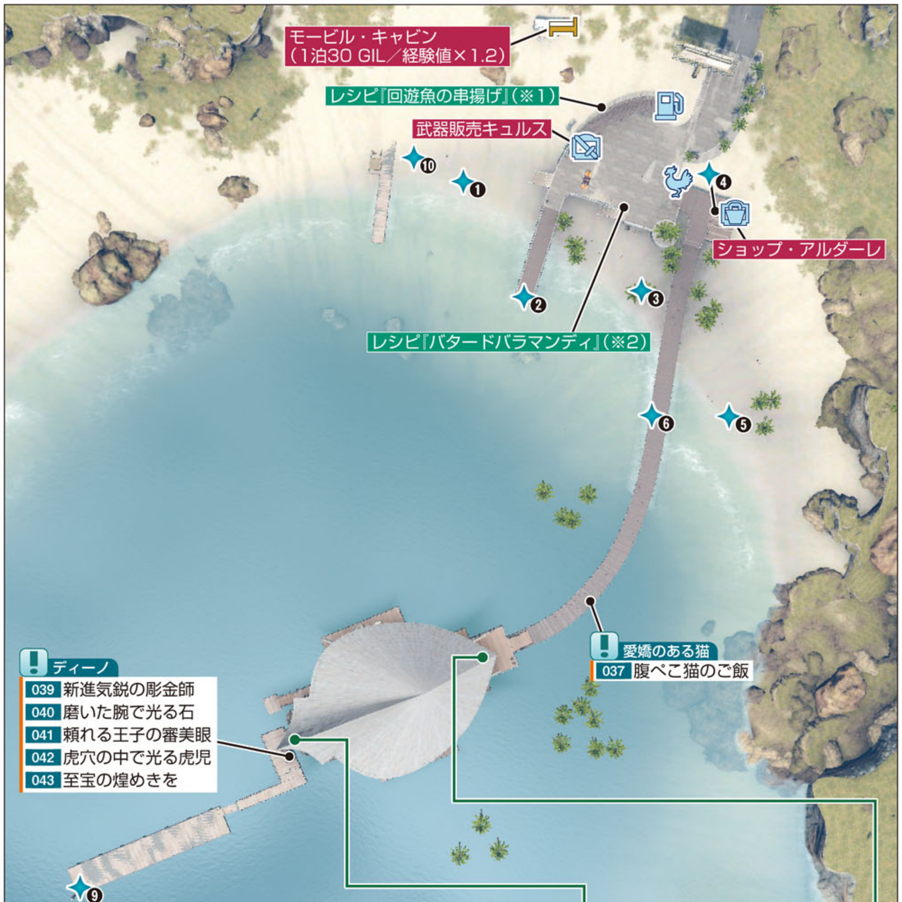




リード地方 L3　拠点

ガーディナ渡船場

オルティシエへの定期船が発着する、景色の美しいリゾート地としても有名な港。ホテルは料金が10000 GILと高いため、お金を節約したいなら砂浜のモービル・キャビンを利用しよう。



※1……ベンチの上にある本を調べるとレシピを習得できる
※2……看板に張ってある紙を調べるとレシピを習得できる

カクトーラ
096 思い出のウェディングケーキ



落ちているアイテム

	手に入るもの
❶	星の貝殻
❷	ハイエリクサー
❸	貝殻の化石
❹	ふるい小銭
❺	貝殻の化石
❻	金属のかけら
❼	金属のかけら
❽	神凪就任記念硬貨
❾	さびた金属片
❿	マジックボトル（※3）

※3……CHAPTER 09以降に入手できる

アイテムショップ(ショップ・アルダーレ)

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50
ハイポーション	100
ハイエリクサー	800
エリクサー	400
フェニックスの尾	1000
毒消し	10

食材

アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)
ジギィハム	30	ゼクサム米	200
ランチョンミート缶	100	食用トレバリー	100
エピオルニスの卵	20	食用トラウト	240
毛長羊の乳	10	リード芋	40
アナクの肉	80	フンゴオンゴ茸	80
デュアルホーンの肉	160	クエクエ豆	100
ルシストマト	200	リードペッパー	20
ワイルドオニオン	100	スイートペッパー	50
クレイン小麦	100		

車用品

アイテム名	価格(GIL)
ビースト	2000
レーシングドライブⅣ	500
レーシングドライブⅤ	500
FF5のおもいで	100

武器ショップ(武器販売キュルス)

分類	アイテム名	攻撃力	価格(GIL)
片手剣	ブロードソード	42	150
大剣	ウォーバスター	78	150
槍	ジャベリン	18	150
短剣	アヴェンジャー	43	150
銃	コキュートス	45	150
アクセサリー	ブロンズバングル	——	500
アクセサリー	兵士のアンクレット	——	1000
アクセサリー	ポプリ	——	500



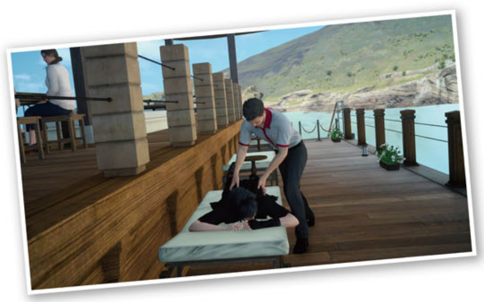
レストラン(コーラルワール)

食事

	ガーディナグラチィネ	白身魚のトマトソース煮込み	海の幸リゾット	蟹の岩塩蒸し
				
価格(GIL)	4500	2000	1300	3200
食べたときの料理効果	力と魔力+50%&獲得経験値+10%&HP回復速度+50% 最大HP+500	力+160 最大HP+900 毒無効	力+120 最大HP+600 HP回復速度+25%	炎・冷気・雷属性無効
覚えられるレシピ	——	——	本格シーフードリゾット	——

	ウルワート・オペラ(※4)
	
価格(GIL)	12000
食べたときの料理効果	力がゼロになるが魔力+500
覚えられるレシピ	おもいでのお菓子

※4……サブクエスト 096『思い出のウェディングケーキ』をクリアしたあとに追加される



討伐依頼

依頼名	推奨レベル	必要ランク	討伐対象		初回クリア時にもらえるもの		詳細
			名前	出現条件	報奨金(GIL)	報酬	
M019 平和な浜辺を取り戻せ	11	1	シナバーシザー×3	いつでも	1950	ハイエリクサー	P.264
M020 ヴァンナス海岸の美食家	17	1	フリントシザー×3	いつでも	3040	ラストエリクサー	P.264
M021 命を盗む夜盗	17	1	グラムホス×7	夜間	3070	剣闘士のアンクレット	P.264
M022 夜の渓谷 増える足音	20	3	ホブゴブリン×5	夜間	3250	ラストエリクサー	P.265
M023 渡船場に忍び寄る悪魔	28	3	シーデビル×5	いつでも	4250	カーボンバングル	P.265

リード地方

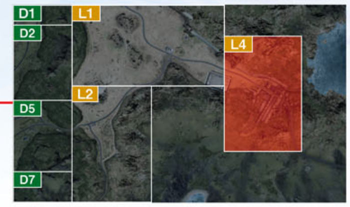
L4

王都検問所跡周辺

CHAPTER 02以降は検問所跡に帝国軍がいて、見つかると攻撃されてしまう。
クラストゥルム水道へ行くとき以外は、敵に近づかないようにしたい。







トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	電解コンデンサ	×	1時間

食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	エーギル(※1)	×	1時間

※1……入手するとレシピ『ササミとハムのサンドウィッチ』を習得できる

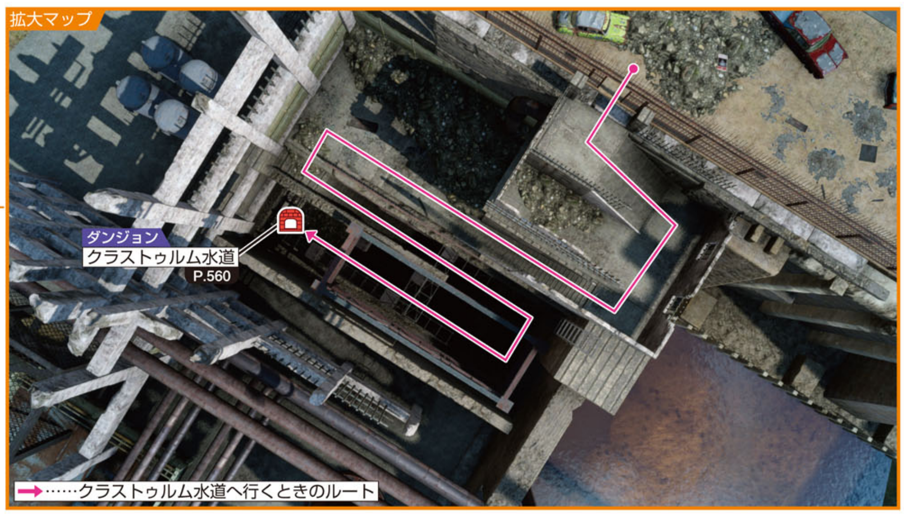
塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ホワイトストーンの欠片(17%) ブラックストーン欠片(17%) レッドストーンの欠片(17%) ブルーストーンの欠片(17%) グリーンストーンの欠片(16%) イエローストーンの欠片(16%)	×	30分

手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	メガフェニックス	×	×
❷	アイアンバングル	×	×

拡大マップ



青いキラキラPICK UP

❶ メガフェニックス



❷ アイアンバングル

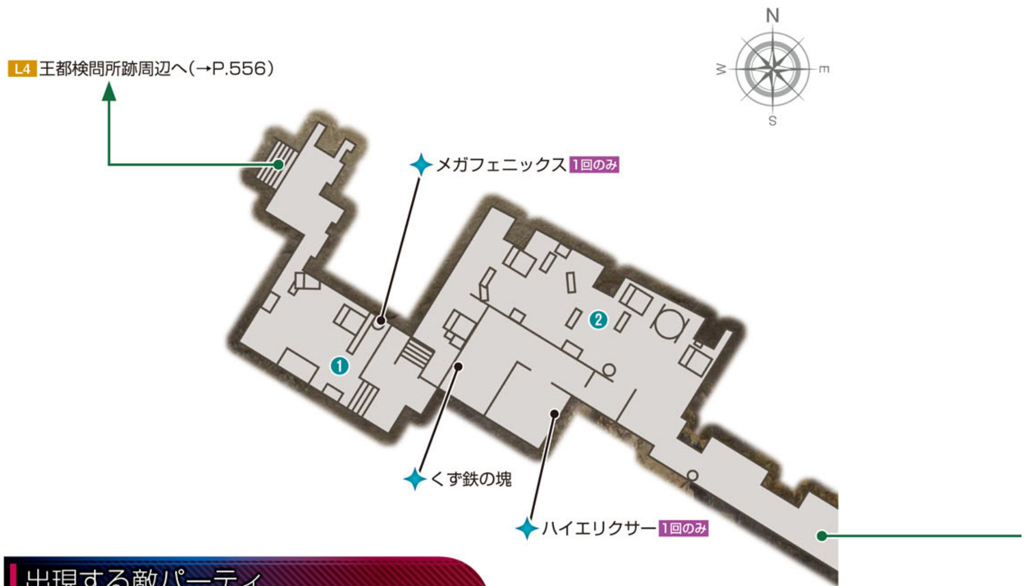




リード地方 L4 フィールド

インソムニアが見える丘

古い施設の奥へ進むと海に面した高台があり、そこからルシスの王都インソムニアが見える。CHAPTER 01の01-6『不穏な報せ』以降は、道の途中で帝国兵などが襲ってくるので注意。



出現する敵パーティ

	パーティ
▼メインクエスト 01-6『不穏な報せ』進行中	
1	帝国兵(A)×5 1回のみ
2	帝国兵(A)×7+狙撃兵(A)×2 1回のみ
3	帝国兵(A)×5+狙撃兵(A)×2+魔導兵×2(※1) 1回のみ
▼CHAPTER 02以降	
1	帝国兵(B)×2+狙撃兵(B)×4+重装兵×3
2	帝国兵(B)×2+狙撃兵(B)×3+重装兵×3
3	帝国兵(B)×4+狙撃兵(B)×2+強化魔導兵×3(※1)

※メインクエスト 01-6『不穏な報せ』開始前は敵が出現しない
※1……全滅させると、ドレインランスを入手できる(ドレインランスを入手したことがないときのみ)

エネミーデータ



帝国軍 **帝国兵(A)** P.442
レベル●3 HP●1000
戦利品●強力回復剤(5%)、防弾ベスト(1%)



帝国軍 **帝国兵(B)** P.442
レベル●16 HP●2600
戦利品●強力回復剤(5%)、防弾ベスト(1%)



帝国軍 **狙撃兵(A)** P.442
レベル●4 HP●1000
戦利品●反応速度向上剤(5%)、防弾ベスト(1%)



帝国軍 **狙撃兵(B)** P.442
レベル●16 HP●2500
戦利品●反応速度向上剤(5%)、防弾ベスト(1%)



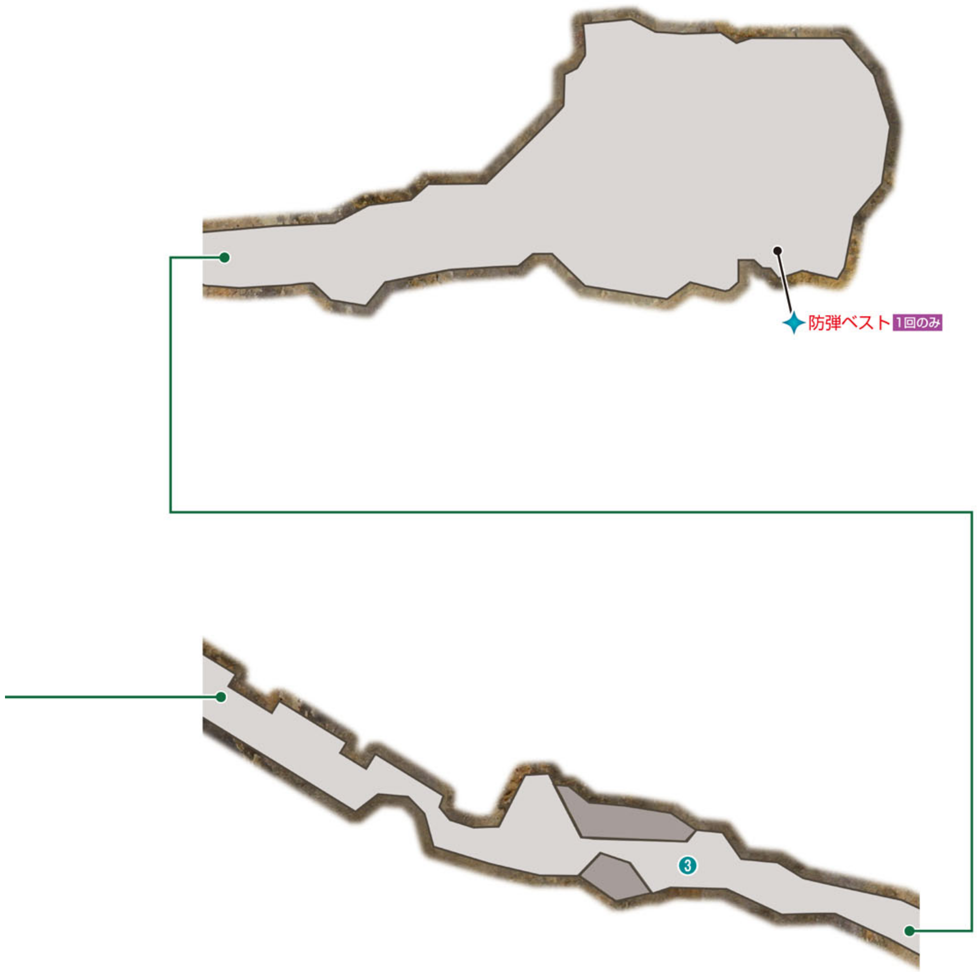
帝国軍 **魔導兵** P.444
レベル●6 HP●2400
戦利品●筋力強化剤(5%)、魔導ブースト剤(5%)



帝国軍 **重装兵** P.444
レベル●16 HP●2500
戦利品●筋力強化剤(5%)、防弾ベスト(1%)



帝国軍 **強化魔導兵** P.450
レベル●18 HP●5600
戦利品●反応速度向上剤(5%)、魔導ブースト剤(5%)



青いキラキラPICK UP

メガフェニックス　※スミの足場からタンクの上に飛び移る



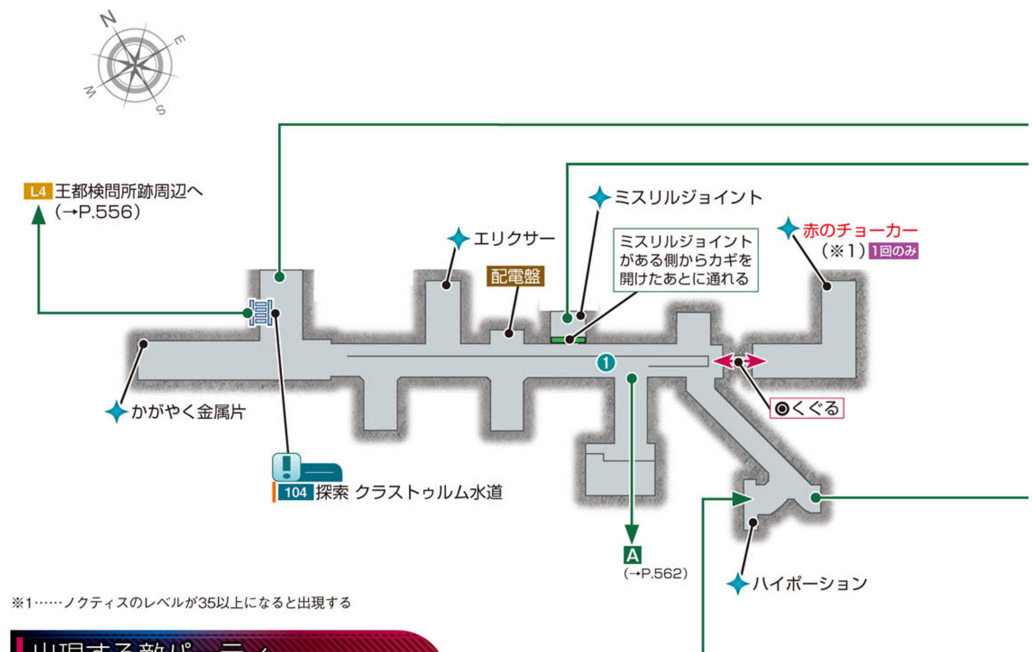




リード地方 L4 ダンジョン

クラストゥルム水道

何本もの通路が複雑に入り組み、強力なシガイが数多く出現する危険なダンジョン。4ヵ所にある配電盤のスイッチをすべて押すと、ヨルムンガンドがひそむ最奥部への扉が開く。



※1……ノクティスのレベルが35以上になると出現する

出現する敵パーティ

	パーティ
▼サブクエスト 104『探索 クラストゥルム水道』進行中	
1	ブッセマンド×2 1回のみ
2	ブッセマンド×3 1回のみ
3	ゼリー×4 1回のみ
4	ブッセマンド×3 1回のみ
5	ゼリー×3+ブッセマンド×3 1回のみ
6	ブッセマンド×2 1回のみ
7	ブッセマンド×3 1回のみ
8	ゼリー×3 1回のみ
9	ブッセマンド×3 1回のみ
▼サブクエスト 104『探索 クラストゥルム水道』クリア後	
1	ブッセマンド×2
2	ブッセマンド×3
3	ゼリー×4
4	ブッセマンド×3
5	エレシュキガル×3
6	ブッセマンド×2
7	ブッセマンド×3
8	ゼリー×2
9	ブッセマンド×3

エネミーデータ



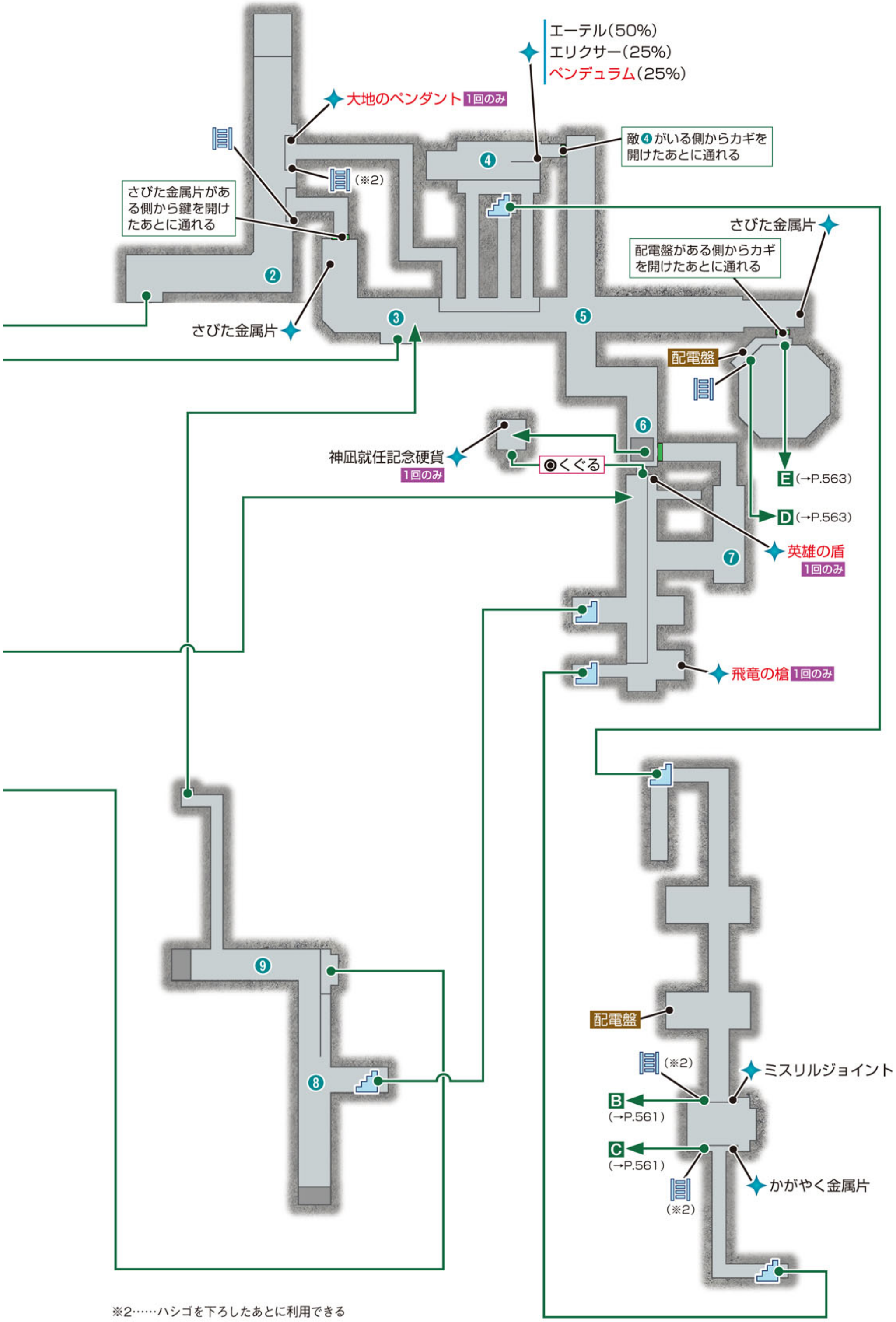
シガイ **ゼリー** P.428
レベル●35 HP●5000
戦利品●氷の紋章(2%)



シガイ **エレシュキガル** P.430
レベル●39 HP●29300
戦利品●騎士のアンクレット(3%)

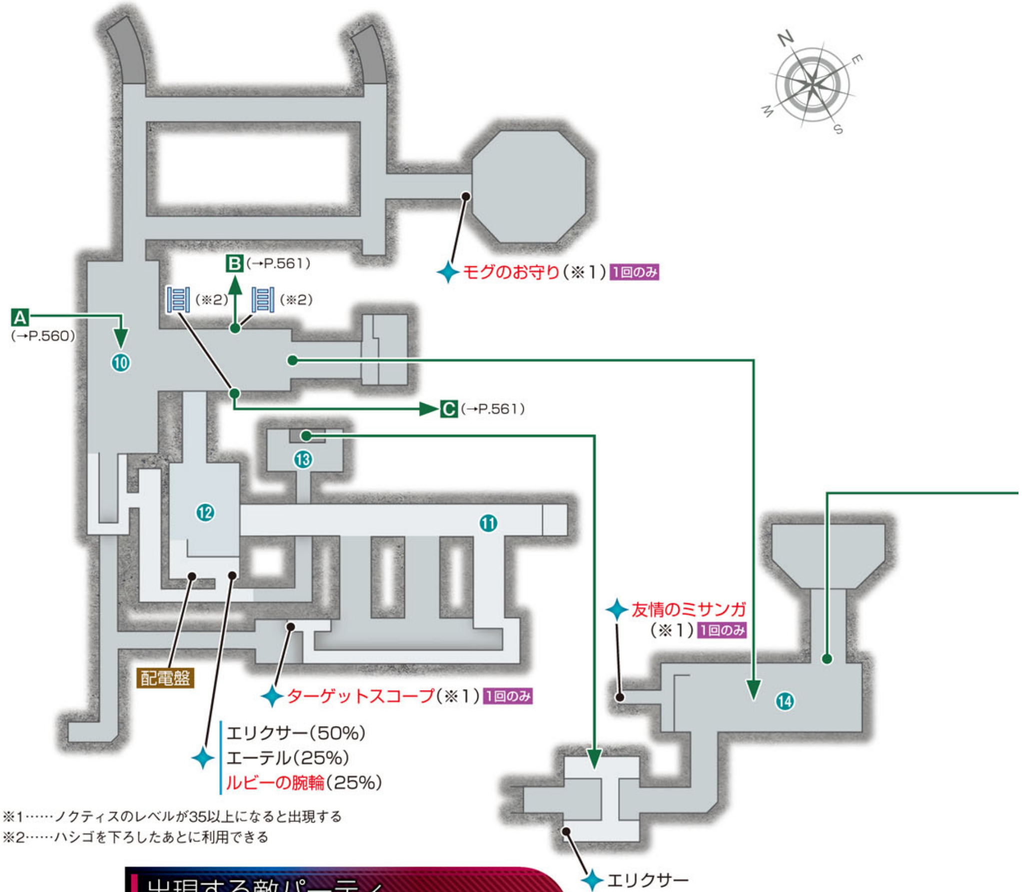


シガイ **ブッセマンド** P.430
レベル●44 HP●13400
戦利品●アメジストの腕輪(1%)



※2……ハシゴを下ろしたあとに利用できる

クラストゥルム水道(つづき)



※1……ノクティスのレベルが35以上になると出現する
※2……ハシゴを下ろしたあとに利用できる

出現する敵パーティ

	パーティ
▼サブクエスト 104『探索 クラストゥルム水道』進行中	
⑩	ヨウジンボウ+ゼリー×3+ブッセマンド×2 1回のみ
⑪	ブッセマンド×3 1回のみ
⑫	ゼリー×2+ブッセマンド×3 1回のみ
⑬	ブッセマンド×2 1回のみ
⑭	ヨウジンボウ+ゼリー×3+ブッセマンド×2 1回のみ
⑮	ナーガラージャ 1回のみ
⑯	ブッセマンド×5 1回のみ
⑰	エレシュキガル×4 1回のみ
⑱	ブラックプリン 1回のみ
⑲	ヨルムンガンド 1回のみ
▼サブクエスト 104『探索 クラストゥルム水道』クリア後	
⑩	ヨウジンボウ
⑪	エレシュキガル×3
⑫	ブッセマンド×3
⑬	ブッセマンド×2
⑭	ヨウジンボウ
⑮	ブッセマンド×4
⑯	ブッセマンド×4
⑰	エレシュキガル×4
⑱	エレシュキガル×4
⑲	エレシュキガル×4

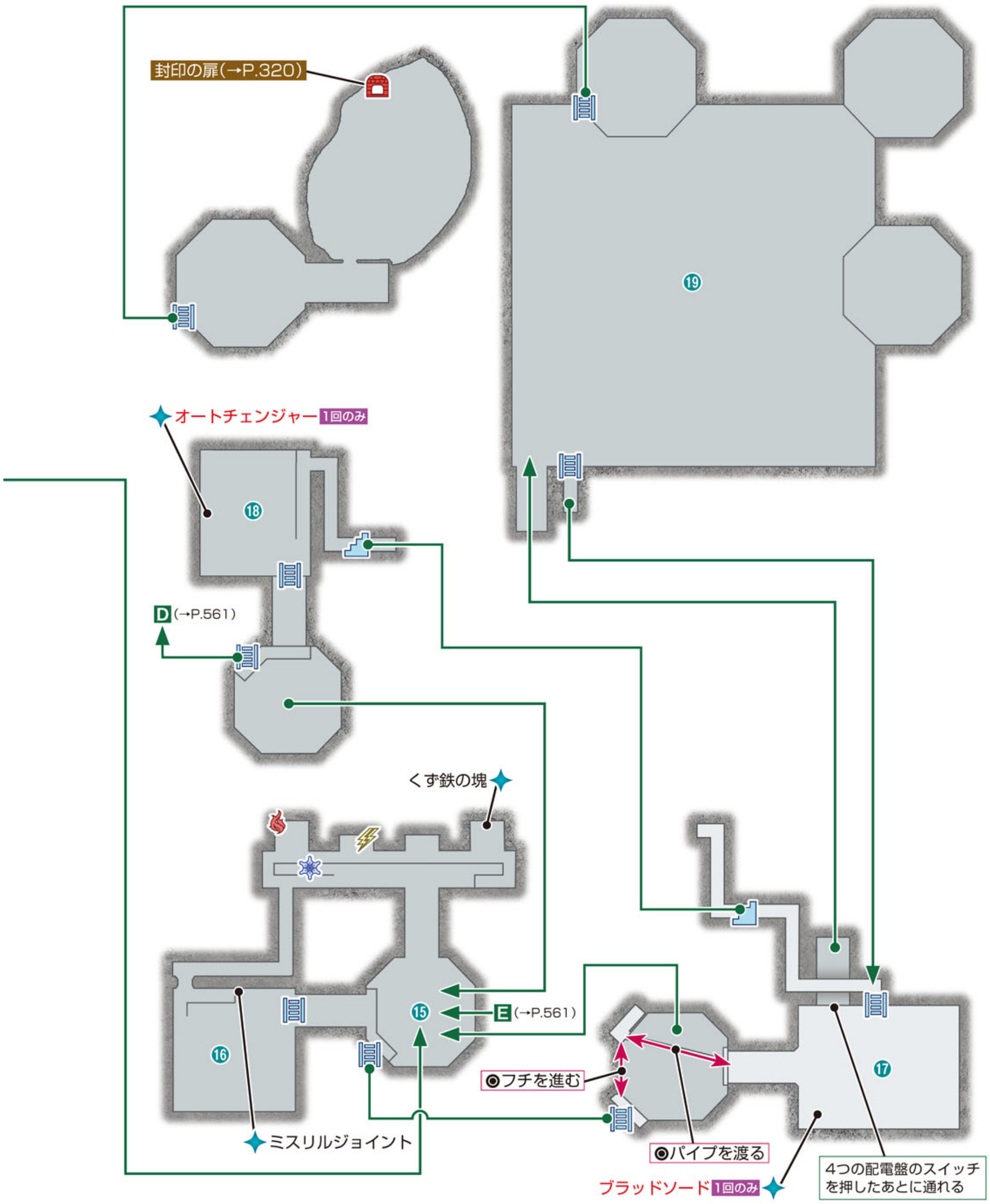
エネミーデータ



シガイ
ブラックプリン P.420
レベル 38　HP 42100
戦利品 闇の紋章(2%)



シガイ
ヨウジンボウ P.426
レベル 46　HP 46500
戦利品 セーフティビット(1%)





シガイ ナーガラージャ	P.426
レベル●49 HP●122700	
戦利品●タリスマン(4%)	



シガイ ゼリー	P.428
レベル●35 HP●5000	
戦利品●氷の紋章(2%)	



シガイ エレシュキガル	P.430
レベル●39 HP●29300	
戦利品●騎士のアンクレット(3%)	



シガイ ブッセマンド	P.430
レベル●44 HP●13400	
戦利品●アメジストの腕輪(1%)	



ヨルムンガンド	P.382
レベル●50 HP●184200	
戦利品●たなびく髭(100%)	

リード地方

L5 荒野の宿営地周辺

荒野の宿営地の北側は車が入れず、徒歩で移動することになる。キカトリーク塹壕跡の入口で拾えるバイオブラストは、改造して強化できる特殊な武器だ。

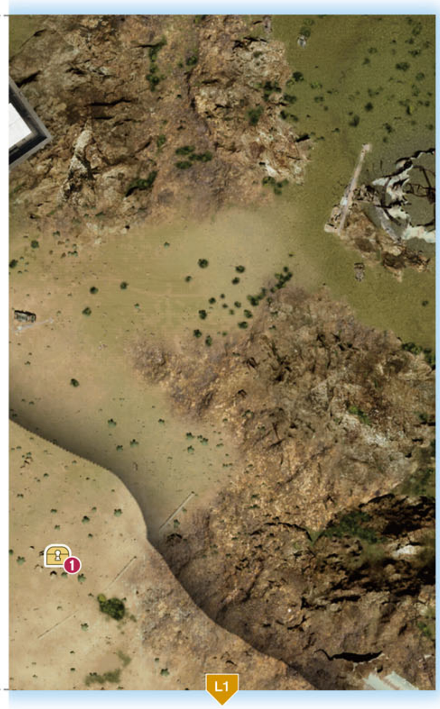


※1……基地の内側はメインクエスト 02-3『宣戦布告』進行中にのみ入れる　※2……サブクエスト 097『潜入 フムース基地』発生後に入れる
※3……トンネル内に張ってある紙を調べるとレシピを習得できる



拡大マップ





トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	ブロンズバングル	○	1時間
2	良質の石材	×	1時間
3	ブロンズバングル	×	1時間
4	巨大な毛角	×	1時間
5	シルバーバングル ED後	×	1時間

食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	リードペッパー	×	1時間
2	リードペッパー	×	1時間
3	スイートペッパー	×	1時間
4	リードペッパー	×	1時間
5	リードペッパー	×	1時間
6	リードペッパー	×	1時間
7	エピオルニスの卵	×	1時間
8	リードペッパー	×	1時間
9	リードペッパー	×	1時間
10	リードペッパー	×	1時間
11	リードペッパー	×	1時間
12	スイートペッパー	×	1時間
13	スイートペッパー	×	1時間
14	リードペッパー	×	1時間
15	リードペッパー	×	1時間

塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	ホワイトストーンの欠片(17%) ブラックストーン欠片(17%) レッドストーンの欠片(17%) ブルーストーンの欠片(17%) グリーンストーンの欠片(16%) イエローストーンの欠片(16%)	×	30分
2	銀の粒(40%) 金の粒(35%) 虹鉱石の粒(25%)	×	30分

手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	メガフェニックス	×	×
2	ハイエリクサー	×	×
3	白のチョーカー	×	×
4	ハイエリクサー	×	×
5	バイオブラスト	×	×
6	ハイエリクサー	×	×
7	かがやく金属片	×	×
8	ハイエリクサー	×	×
9	電解コンデンサ	×	×

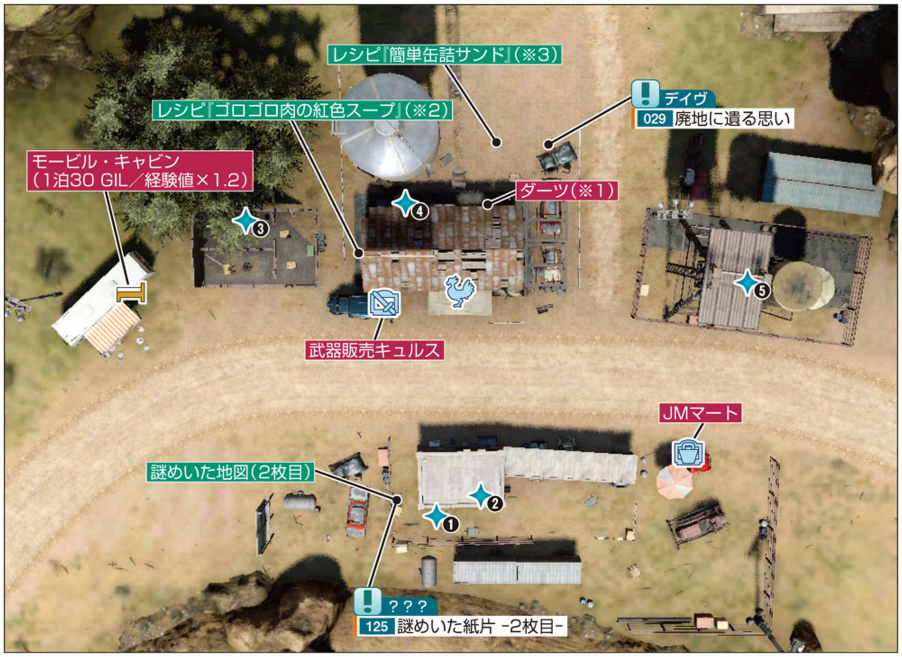
INDEX

CORNER INDEX



荒野の宿営地

ショップや宿泊施設を利用できる、野獣を追うハンターたちの宿営地。小屋の壁に掛けられているダーツは、マトの中央に命中させるとAPを3得られるので、遊んでみるといい。



※1……ダーツをマトの中心に当てるとAPを3獲得できる(1回のみ)　※2……木箱の上にある本を調べるとレシピを習得できる
※3……CHAPTER 03以降に、食事をしている女性に近づくとレシピを習得できる

落ちているアイテム

	手に入るもの
❶	金属のかけら
❷	神凪就任記念硬貨
❸	ポーション
❹	金属のかけら
❺	さびた金属片(※4)

※4……鉄塔のハシゴをのぼった先にある

アイテムショップ(JMマート)

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50
ハイポーション	100
エリクサー	400
ハイエリクサー	800
フェニックスの尾	1000
毒消し	10

食材

アイテム名	価格(GIL)
ジギィハム	30
ランチョンミート缶	100
エピオルニスの卵	20
毛長羊の乳	10
ソードテイルの肉	60
アナクの肉	80
デュアルホーンの肉	160
リード芋	40
フンゴオンゴ茸	80
クエクエ豆	100
リードペッパー	20
スイートペッパー	50
ルシストマト	200
クレイン小麦	100
ゼクサム米	200

武器ショップ(武器販売キュルス)

分類	アイテム名	攻撃力	価格(GIL)
片手剣	ブロードソード	42	150
大剣	ウォーバスター	78	150
槍	ジャベリン	18	150
短剣	アヴェンジャー	43	150
銃	コキュートス	45	150
アクセサリー	ブロンズバングル	——	500
アクセサリー	兵士のアンクレット	——	1000
アクセサリー	ポプリ	——	500

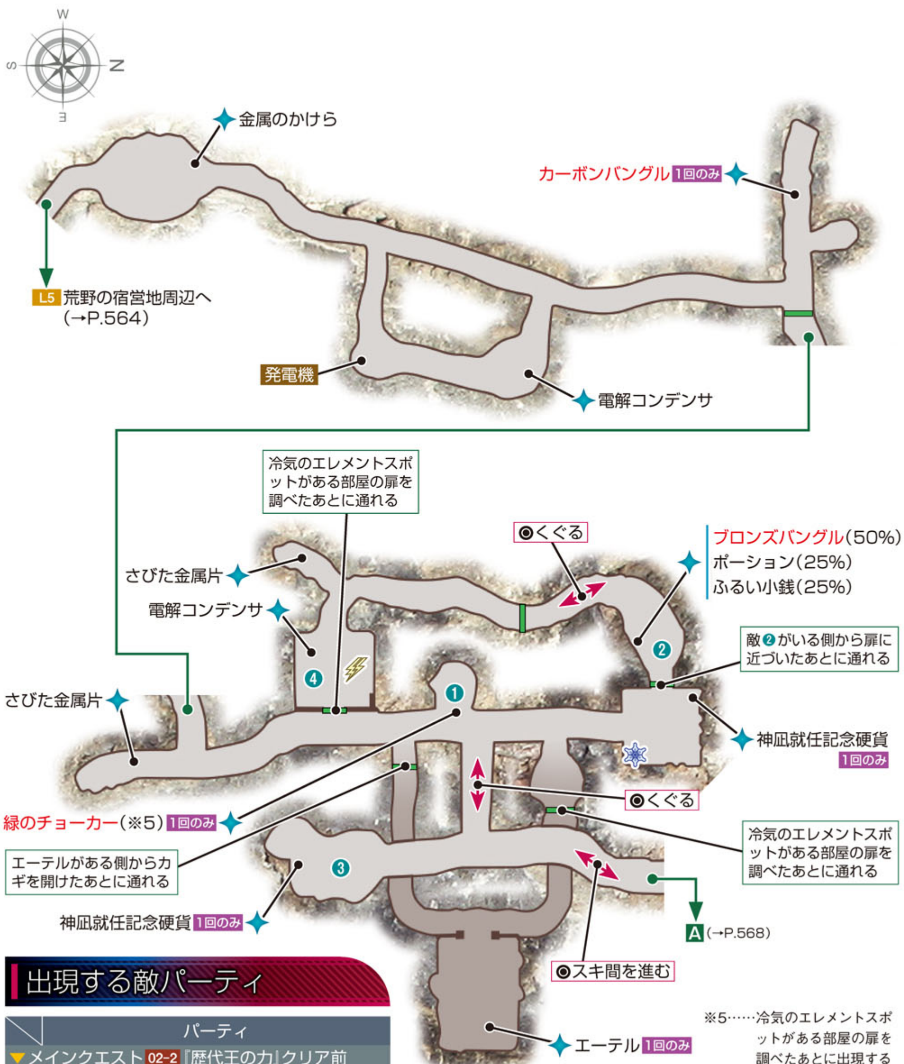




リード地方 L5 ダンジョン

キカトリーク塹壕跡

付近の住人たちが戦火を逃れて避難していた塹壕の跡地。通路にはオートボウガンが落ちており、サボテンの針と一緒にシドに渡すと、改造して性能を上げてもらえる。



※5……冷気のエレメントスポットがある部屋の扉を調べたあとに出現する

出現する敵パーティ

	パーティ
▼メインクエスト 02-2『歴代王の力』クリア前	
1	ゴブリン×3(※6) 1回のみ
2	ゴブリン×3 1回のみ
3	ゴブリン×6 1回のみ
▼メインクエスト 02-2『歴代王の力』クリア後	
1	ゴブリン×3
2	ゴブリン×3
3	ゴブリン×3
4	ゴブリン×3

※6……緑のチョーカーを入手すると出現する

エネミーデータ

シガイ

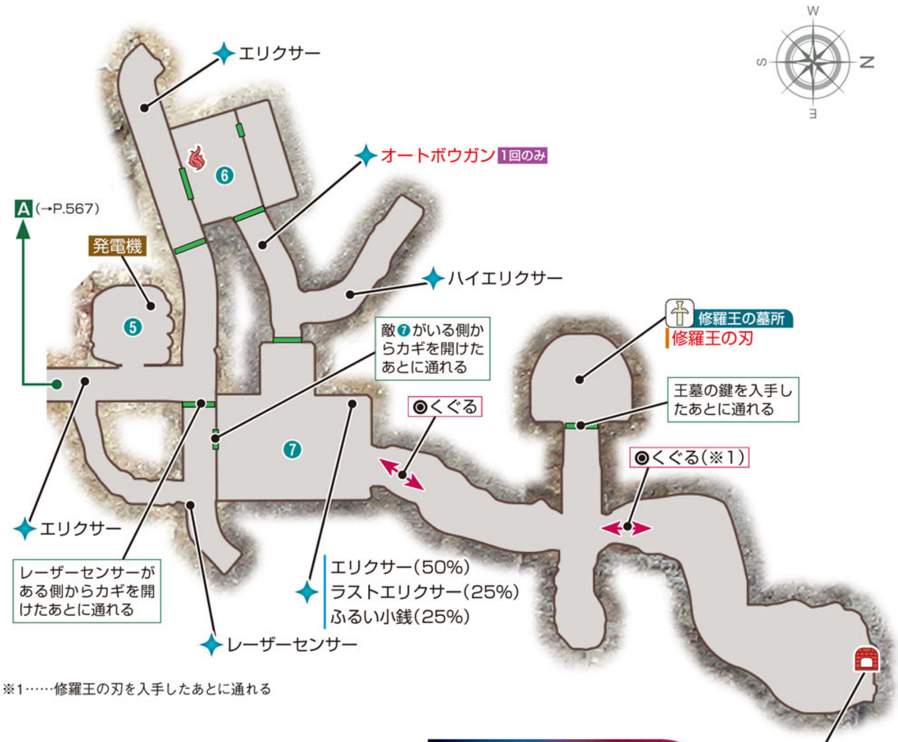


ゴブリン P.394

レベル●7　HP●1100

戦利品●ポーション(3%)

キカトリーク塹壕跡(つづき)



※1……修羅王の刃を入手したあとに通れる

出現する敵パーティ

	パーティ
▼メインクエスト 02-2『歴代王の力』クリア前	
5	ゴブリン×4 1回のみ
6	タランチュラ×3(※2) 1回のみ
7	アルケニー 1回のみ
▼メインクエスト 02-2『歴代王の力』クリア後	
5	ゴブリン×3
6	ゴブリン×3
7	ゴブリン×3

※2……部屋の奥からもどってくると出現する

エネミーデータ



シガイ **ゴブリン** P.394
レベル●7　HP●1100
戦利品●ポーション(3%)



シガイ **タランチュラ(※3)** P.394
レベル●8　HP●900
戦利品●ポーション(8%)



シガイ **アルケニー** P.396
レベル●12　HP●18500
戦利品●エリクサー(8%)

※3……アルケニーに産み出されたときは、レベルが「6」、HPが「800」





リード地方 L5 フィールド

北ダスカ封鎖線

リード地方とダスカ地方をつなぐ道路を、ニフルハイム帝国軍が封鎖している場所。新たな基地が建設中だが、まだ未完成のために守りが薄く、配備されている魔導兵の数も少ない。



※4……メインクエスト 02-3『宣戦布告』進行中のみ入手できる
※5……鉄塔の上にある

出現する敵パーティ

	パーティ
❶	帝国兵×4+魔導兵+重装兵×3 1回のみ
❷	狙撃兵×3+魔導兵×2+重装兵×3 1回のみ
❸	狙撃兵×4+魔導兵×4 1回のみ
❹	狙撃兵×4+魔導兵×6+重魔導アーマー「キュイラス」(※6) 1回のみ

※6……全滅させると、ドレインランスを入手できる(ドレインランスを入手したことがないときのみ)

エネミーデータ



帝国軍 **帝国兵** P.442
レベル●3 HP●1000
戦利品●強力回復剤(5%)、防弾ベスト(1%)



帝国軍 **狙撃兵** P.442
レベル●4 HP●1000
戦利品●反応速度向上剤(5%)、防弾ベスト(1%)



帝国軍 **魔導兵** P.444
レベル●6 HP●2400
戦利品●筋力強化剤(5%)、魔導ブースト剤(5%)



帝国軍 **重装兵** P.444
レベル●4 HP●1000
戦利品●筋力強化剤(5%)、防弾ベスト(1%)



帝国軍 **重魔導アーマー「キュイラス」** P.448
レベル●22 HP●46200
戦利品●サーキュラーソウ(100%)

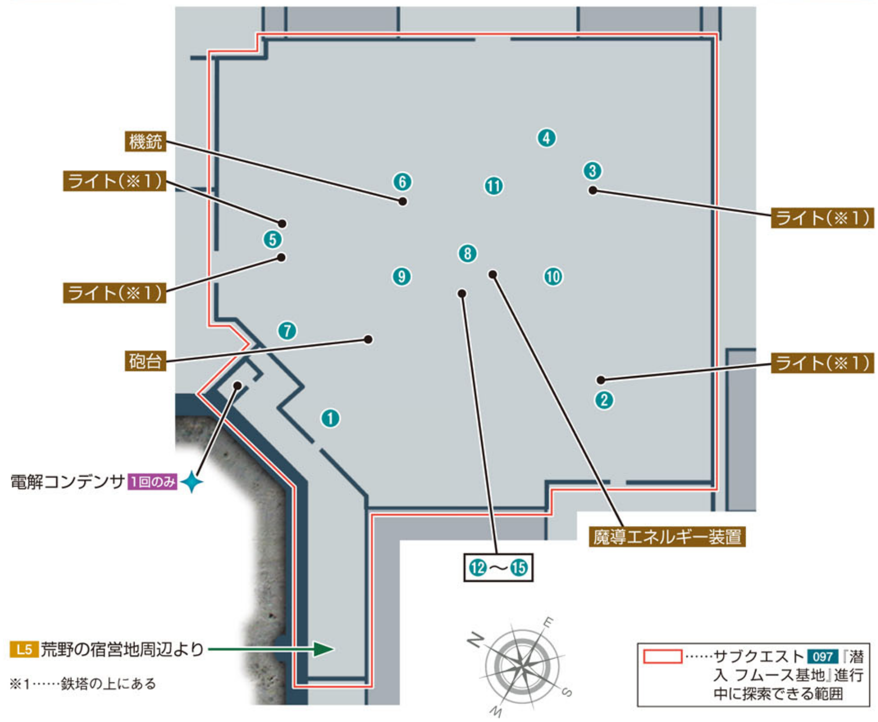


リード地方 L5　帝国基地

フムース基地

夜間も厳重な警備体制が敷かれた、リード地方の北方にある帝国軍の軍事拠点。落ちているアイテムのほとんどは、097『潜入 フムース基地』をクリアすれば拾えるようになる。

サブクエスト 097『潜入 フムース基地』進行中

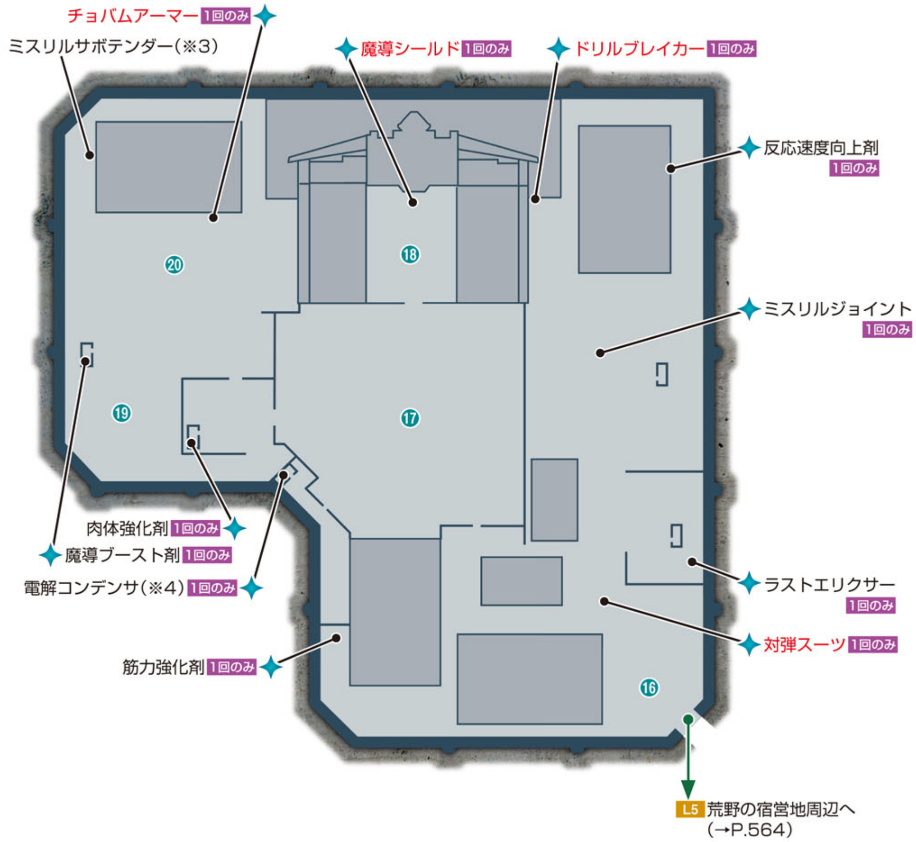


出現する敵パーティ

	パーティ	備考
▼サブクエスト 097『潜入 フムース基地』進行中		
❶	強化魔導兵×3 1回のみ	(※2)
❷	帝国兵(A) 1回のみ	鉄塔の上にいる
❸	帝国兵(A) 1回のみ	鉄塔の上にいる
❹	帝国兵(A) 1回のみ	足場の上にいる
❺	帝国兵(A) 1回のみ	鉄塔の上にいる
❻	帝国兵(A) 1回のみ	足場の上にいる
❼	帝国兵(A) 1回のみ	——
❽	帝国兵(A)×2 1回のみ	——
❾	強化魔導兵×12 1回のみ	(※2)
❿	強化魔導兵×16 1回のみ	(※2)
⓫	魔導アーマー「ミーレスbis」×2 1回のみ	(※2)
⓬	帝国兵(B)×3+狙撃兵×2+親衛抜刀兵×3 1回のみ	魔導エネルギー装置を破壊すると出現
⓭	魔導アーマー「ホプロマクス」+魔導アーマー「ミーレスbis」 1回のみ	敵⓬を倒すと出現
⓮	帝国兵(B)×12+狙撃兵×6+重装兵×7 1回のみ	敵⓭を倒すと出現
⓯	重魔導アーマー「キュイラスⅡ」+重魔導アーマー「ドゥクス」 1回のみ	敵⓮を倒すと出現
▼サブクエスト 097『潜入 フムース基地』クリア後		
⓰	帝国兵(B)×2+狙撃兵+重装兵+魔導アーマー「ミーレスbis」×2	——
⓱	帝国兵(B)×2+狙撃兵+重装兵+重魔導アーマー「マニプルス」×2	——
⓲	帝国兵(B)×2+魔導アーマー「ミーレスbis」×2	——
⓳	狙撃兵×3+親衛抜刀兵×3	——
⓴	帝国兵(B)×4+重魔導アーマー「マニプルス」+魔導アーマー「ミーレスbis」	——

※こちらに気づいていない帝国兵(A)は、シフトキルで倒すことができる(→P.144)
※2……ノクティスが敵に見つかると動きはじめる。また、ノクティスが敵に見つかる前に魔導エネルギー装置を破壊するといなくなる

サブクエスト 097『潜入 フムース基地』クリア後



※3……カエムの岬でタルコットに大理石のサボテンダーを渡したあとに入手できる
※4……サブクエスト 097『潜入 フムース基地』進行中に入手していると出現しない

エネミーデータ


帝国軍 **帝国兵(A)** P.442
レベル●3 HP●1000
戦利品●強力回復剤(5%)、防弾ベスト(1%)


帝国軍 **帝国兵(B)** P.442
レベル●16 HP●2600
戦利品●強力回復剤(5%)、防弾ベスト(1%)


帝国軍 **狙撃兵** P.442
レベル●16 HP●2500
戦利品●反応速度向上剤(5%)、防弾ベスト(1%)


帝国軍 **重装兵** P.444
レベル●16 HP●2500
戦利品●筋力強化剤(5%)、防弾ベスト(1%)


帝国軍 **強化魔導兵** P.450
レベル●18 HP●6100
戦利品●反応速度向上剤(5%)、魔導ブースト剤(5%)


帝国軍 **重魔導アーマー「マニプルス」** P.452
レベル●55 HP●124900
戦利品●レーザーセンサー(95%)、アシストスーツ(5%)


帝国軍 **親衛抜刀兵** P.456
レベル●47 HP●14600
戦利品●筋力強化剤(5%)


帝国軍 **魔導アーマー「ホプロマクス」** P.456
レベル●45 HP●45700
戦利品●ダイナモ(95%)、マグネトロン(5%)


帝国軍 **魔導アーマー「ミーレスbis」** P.458
レベル●46 HP●47300
戦利品●(※5)


帝国軍 **重魔導アーマー「キュイラスII」** P.458
レベル●51 HP●108500
戦利品●魔導シールド(100%)


帝国軍 **重魔導アーマー「ドゥクス」** P.460
レベル●51 HP●108500
戦利品●魔導コア(100%)

※5……ダイナモ(60%)、魔導シールド(5%)を落とす個体と、ダイナモ(60%)、硬化シールド(5%)を落とす個体と、ダイナモ(60%)、チョバムアーマー(5%)を落とす個体がいる

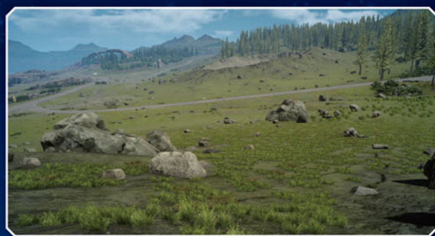


ダスカ地方

DUSCAE AREA

大小のクレーターが残る大陸の中央部。カーテスの大皿を中心に、拠点や帝国基地が点在する。釣りを楽しむのにうってつけの、湖や小さな池が多い。







採取スポットなどから入手できるもの

食材スポット

手に入るもの	入手できる場所
アルスト茸	D1、D2
ワイルドオニオン	D2、D3、D4、D5
イオスグリンピース	D6
クエクエ豆	D1、D3
テーブルビート	D1
エピオルニスの卵	D2、D3、D7、D8
スキアクルクミン	D1、D3、D5、D6、D8
ホルドハナツメグ	D6、D7、D8
いぶし木	D8
アルロエシャロット	フォッシオ洞窟、ドロール洞窟
ダスカオレンジ	D7
ガーリック	D5、D6、D7

塗料鉱石スポット

手に入るもの	入手できる場所
ホワイトストーン鉱石	D1、D2、D4、D5、D7、D8
ブラックストーン鉱石	
レッドストーン鉱石	
ブルーストーン鉱石	
グリーンストーン鉱石	
イエローストーン鉱石	
銀の欠片	D2、D4、D6、D8
金の欠片	
虹鉱石の欠片	

手に入るものがランダムで決まる青いキラキラ

手に入るもの	確率
いずれかの塗料鉱石（※1）	30%
小さな羽根（※2）	20%
石材	20%
ふるい小銭	20%
綺麗な空き瓶	10%

※1……北東部ではホワイトストーン鉱石またはブラックストーン鉱石、北西部では銀の粒または金の粒、東部ではレッドストーン鉱石またはブルーストーン鉱石、南東部ではグリーンストーン鉱石またはイエローストーン鉱石、南西部では虹鉱石の粒またはブルーンストーンの結晶

※2……南西部では巨鳥の羽

召喚エリアマップ



呼び出せる召喚獣

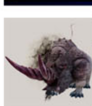
※○…呼び出せる、×…呼び出せない

召喚獣	呼び出せるエリア	
	A	B
タイタン	○	○
ラムウ	○	○
リヴァイアサン	○	×
シヴァ	○	○

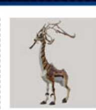
ダスカ地方 エネミー出現エリアマップ



エネミーデータ



ブラッドホーン P.340
レベル●51 HP●166300
戦利品●かたい蹄(100%)



アナク(大) P.348
レベル●22 HP●19400
戦利品●アナクの蹴爪(75%)、アナクの肉×2(25%)



クアール P.352
レベル●34 HP●35900
戦利品●クアールの鞭髭(50%)



サボテンダー P.344
レベル●15 HP●5000
戦利品●神凪就任記念硬貨(100%)



ガルラ(小) P.350
レベル●4 HP●1300
戦利品●ガルラの肉(50%)



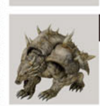
キュウキ P.354
レベル●12 HP●2100
戦利品●キュウキの針毛(50%)



サボッテンダー P.344
レベル●15 HP●5000
戦利品●サボテンの針(100%)



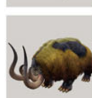
ガルラ(大) P.350
レベル●10 HP●5500
戦利品●ガルラの肉(75%)



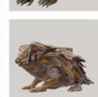
バレッテ P.354
レベル●14 HP●6000
戦利品●バレッテの甲羅(50%)、バレッテの肉×2(50%)



アナク(中) P.348
レベル●9 HP●12400
戦利品●アナクの肉(100%)



クイーンガルラ P.352
レベル●32 HP●35000
戦利品●ガルラの毛皮(50%)、クイーンガルラの肉×2(50%)



ギガントード P.354
レベル●27 HP●21500
戦利品●ガマ油(25%)、ギガントードの肉×2(75%)

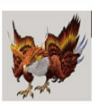
出現するエネミー

※●…いつでも　昼…日中のみ　夜…夜間のみ

エネミー	出現エリア					
	A	B	C	D	E	F
ブラッドホーン(※1)	―	―	●	―	―	―
サボテンダー	―	●	●	●	●	●
サボッテンダー	―	●	●	●	●	●
アナク(中)	昼	―	―	―	―	―
アナク(大)	昼	―	―	―	―	―
ガルラ(小)	―	昼	昼	―	―	―
ガルラ(大)	―	昼	昼	―	●	―
クイーンガルラ	―	昼	昼	―	―	―
クアール	―	―	―	●	●	●
キュウキ	―	●	●	●	●	●
バレッテ	―	―	●	●	●	―
ギガントード	(雨天)	(雨天)	(雨天)	(雨天)	(雨天)	(雨天)
グリフォン	―	●	―	―	―	―
アルバ	―	―	昼	昼	―	―
クジャタ	―	―	●	―	―	―
ハンドレッグ	―	―	―	―	●	―
シガイ(※2)	夜	夜	夜	夜	夜	夜
帝国軍(※3)	●	●	●	●	●	●

※1……物語を進めると出現するようになる
※2……トンネル内では日中にも出現する。ほかの地方から移動してきた場合は、直前にいた地方のシガイが出現することもある
※3……道路上を封鎖していたり、揚陸艇に乗って上空から現れたりする。現れる帝国軍は、物語を進めると変わる

DUSCAE AREA



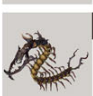
グリフォン P.356
レベル●53　HP●120700
戦利品●グリフォンの羽毛(25%)、グリフォンの肉×2(75%)



アルバ P.358
レベル●28　HP●28800
戦利品●アルバの蹴爪(25%)



クジャタ P.358
レベル●58　HP●163200
戦利品●巨大な蹄(100%)



ハンドレッグ P.364
レベル●20　HP●6200
戦利品●大ムカデの脚(50%)、大ムカデの脚×3(50%)



シガイ
タランチュラ(※4) P.394
レベル●6　HP●800
戦利品●ポーション(8%)



シガイ
アルケニー P.396
レベル●12　HP●13000
戦利品●エリクサー(8%)



シガイ
鉄巨人 P.398
レベル●30　HP●27300
戦利品●ハイエリクサー(5%)



シガイ
インプ P.398
レベル●13　HP●2400
戦利品●ブロンズバングル(3%)



シガイ
アイスボム P.402
レベル●22　HP●7200
戦利品●(※5)



シガイ
リーパー P.406
レベル●25　HP●17800
戦利品●ハイポーション(10%)



シガイ
ガルキマセラ P.408
レベル●24　HP●18700
戦利品●戦士のアンクレット(3%)



シガイ
ウルフラマイター P.422
レベル●42　HP●81800
戦利品●メガポーション(8%)

※4……アルケニーに産み出されたときのみ出現する
※5……ブルーストーンの欠片×2(40%)、ブルーストーン鉱石×2(10%)、ホワイトストーンの欠片×2(40%)、ホワイトストーン鉱石×2(10%)

ダスカ地方

D1 コルニクス鉱油アルスト支店周辺

ダスカ地方で最初に訪れる地域。ニグリス湖の北側には凶暴な野獣の姿はほとんどなく、ガルラなどのおだやかな気性の草食動物が生息している。



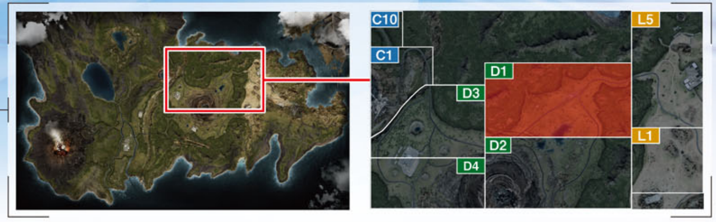
トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	ガルラの大牙	○	1時間
2	メガフェニックス	×	1時間
3	ドミネーター ED後	×	1時間

食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	アルスト茸(※1)	×	1時間
2	テーブルビート	×	1時間
3	テーブルビート	×	1時間
4	アルスト茸(※1)	×	1時間
5	アルスト茸(※1)	○	1時間
6	スキアクルクミン(※2)	×	1時間
7	スキアクルクミン(※2)	×	1時間
8	クエクエ豆	×	1時間

※1……入手するとレシピ『三つ星キノコリゾット』を習得できる
※2……入手するとレシピ『野菜たくさんカレー』を習得できる





塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ホワイトストーン鉱石(17%) ブラックストーン鉱石(17%) レッドストーン鉱石(17%) ブルーストーン鉱石(17%) グリーンストーン鉱石(16%) イエローストーン鉱石(16%)	○	30分

手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ハードブレイカー	×	×

青いキラキラPICK UP

❶ ハードブレイカー

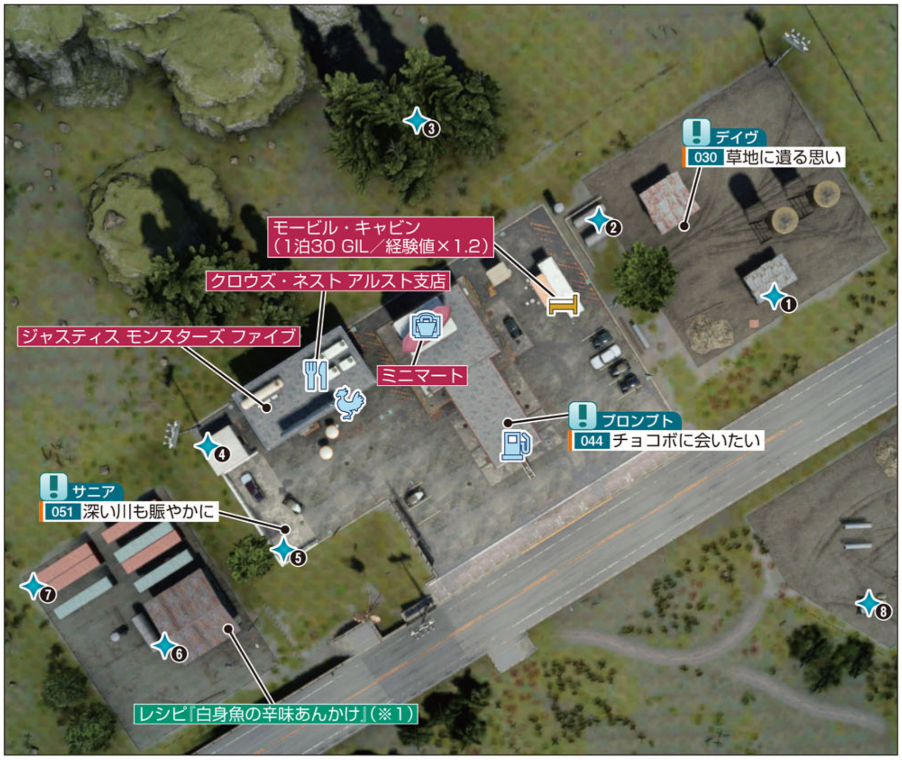




ダスカ地方 D1 | 拠点

コルニクス鉱油アルスト支店

各地にあるコルニクス鉱油の支店のひとつ。クロウズ・ネスト アルスト支店で飲めるジェッティーズは、毒状態にしてくるインプやトード状態にしてくるナーガなどと戦うときに役立つ。



※1……建物に張ってある紙を調べるとレシピを習得できる

落ちているアイテム

	手に入るもの
❶	毒消し
❷	綺麗な空き瓶
❸	ハイポーション
❹	小さな羽根
❺	ふるい小銭
❻	ふるい小銭
❼	ポーション
❽	神凪就任記念硬貨



アイテムショップ(ミニマート)

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50
ハイポーション	100
エリクサー	400
ハイエリクサー	800
フェニックスの尾	1000
毒消し	10

トレジャー

アイテム名	価格(GIL)
修理キット	100

車用品

アイテム名	価格(GIL)
レーシングストライプⅡ	500
レーシングストライプⅢ	500
FF3のおもいで	100

レジャー用品

アイテム名	価格(GIL)
スパイダーシルク	30
マジックウォーカー・カタラーナ	50
マジックウォーカー・プリン	50
マジックウォーカー・レチェ	50
ボンバー・ボム	50
ボンバー・アイスボム	50
ボンバー・サンダーボム	50

レストラン(クロウズ・ネスト アルスト支店)

食事

	ジェッティーズ	ケニーズ・ポテト	ケニーズ・サーモン
			
価格(GIL)	50	150	1400
食べたときの料理効果	毒無効 トード無効	最大HP+300	力+150 体力+200
覚えられるレシピ	——	やみつきポテトフライ	ケニーズ・デリバリー

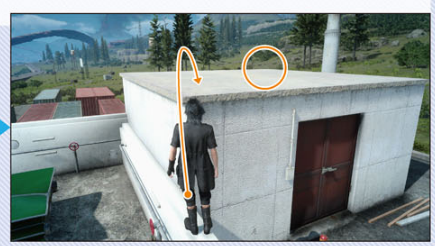
討伐依頼

依頼名	推奨レベル	必要ランク	討伐対象 名前	討伐対象 出現条件	初回クリア時にもらえるもの 報奨金(GIL)	初回クリア時にもらえるもの 報酬	詳細
M024 荒くれガルラを倒せ	12	1	グリーンガルラ×3 +ガルラ×3	日中	2010	ハイエリクサー	P.266
M025 湿地を駆ける猛獣	14	1	イエローキュウキ×5	いつでも	2330	戦士のアンクレット	P.266
M026 決して懐かぬ暴れ馬	25	3	バイコーン×7	日中	3870	ラストエリクサー	P.266
M027 覇をもって貴しとなす	32	4	クイーンガルラ +ガルラ×5	日中	5280	メガフェニックス	P.267
M028 リディーレ草原のはぐれ鳥	35	4	コカトリス×3	日中	5880	メガフェニックス	P.267
M029 湿地騒乱！動き出した巨獣	38	4	カトブレパス	いつでも	6560	青のチョーカー	P.267

青いキラキラPICK UP

4 小さな羽根　※塀を足場に屋根にのぼる





ダスカ地方

D2 カーテスの大皿周辺（北東部）

チョコボレース場は、仲間たちとチョコボでの競走を楽しめる場所。カーテスの大皿の入口は帝国軍に封鎖されており、特定の時期にしか通れない。



トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	剣闘士のアンクレット	×	1時間
2	ハイエリクサー	○	1時間
3	アメジストの腕輪	○	1時間
4	ベヒーモスの角	×	1時間
5	カラミティアス	×	1時間
6	カトブレパスの牙	×	1時間
7	アイアンバングル	○	1時間
8	万能薬	×	1時間
9	かがやく金属片	×	1時間
10	ラストエリクサー	×	1時間
11	黒のチョーカー ED後	×	1時間

食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	アルスト茸（※3）	×	1時間
2	ワイルドオニオン（※4）	×	1時間
3	エピオルニスの卵	×	1時間
4	ワイルドオニオン（※4）	×	1時間

※3……入手するとレシピ『三つ星キノコリゾット』を習得できる
※4……入手するとレシピ『コンソメテールスープ』を習得できる





※1……討伐依頼 M031「ダスカに棲む悪魔」開始後に入れる
※2……メインクエスト 05-2「雷神の啓示」開始後に入れる

塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ホワイトストーン鉱石(17%) ブラックストーン鉱石(17%) レッドストーン鉱石(17%) ブルーストーン鉱石(17%) グリーンストーン鉱石(16%) イエローストーン鉱石(16%)	×	30分
❷	銀の欠片(40%) 金の欠片(35%) 虹鉱石の欠片(25%)	×	30分

手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ラストエリクサー	×	×

青いキラキラPICK UP

❶ ラストエリクサー





ダスカ地方 D2　拠点

チョコボポスト・ウイズ

チョコボの育成やレンタルを行なっている牧場。ノクティスたちが乗るチョコボの名前や色を変えたり、牧場主のウイズからチョコボに関係するサブクエストをいくつも受けたりできる。



※1……カーテスの大皿を見ている男性に話しかけるとサブクエストを開始できる

落ちているアイテム

	手に入るもの
❶	ハイポーション
❷	カメラストラップ
❸	ふるい小銭
❹	ふるい小銭
❺	毒消し
❻	ポーション
❼	神凪就任記念硬貨
❽	フェニックスの尾
❾	小さな羽根



青いキラキラPICK UP

❻ ポーション



❼ 神凪就任記念硬貨



アイテムショップ(チョコボポスト売店)

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50	ハイエリクサー	800
ハイポーション	100	フェニックスの尾	1000
エリクサー	400	毒消し	10

食材

アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)
ジギィハム	30	ワイルドオニオン	100
高級ジギィハム	400	ルシストマト	200
ランチョンミート缶	100	クレイン小麦	100
エピオルニスの卵	20	ゼクサム米	200
ソードテイルの肉	60	毛長羊の乳	10
アナクの肉	80	リード芋	40
バレッテの肉	220	フンゴオンゴ茸	80
ガルラの肉	120	リードペッパー	20
デュアルホーンの肉	160	スイートペッパー	50
ヒナドリスの肉	240	ガーリック	100

車用品

アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)
POP LINE	3000	サボテンダーステッカー	1500
チョコボステッカー	1500		
モーグリステッカー	1500	FF10のおもいで	100

だいじなもの

アイテム名	価格(GIL)
木彫りのサボテンダー	500
鉄人のレシピブック vol.2(※2)	800

※2……レシピ『特選ガルラステーキ』を習得できる

武器ショップ(武器販売キュルス)

分類	アイテム名	攻撃力	価格(GIL)
片手剣	エアステップソード	83	300
大剣	ブラナーレ	131	300
槍	ミスリルランス	55	300
短剣	カットラス	58	300
銃	カラミティアス	53	300
盾	カイトシールド	52	300
アクセサリー	アイアンバングル	―	1200
アクセサリー	ガーネットの腕輪	―	800
アクセサリー	戦士のアンクレット	―	1500
アクセサリー	防弾ベスト	―	2000
アクセサリー	ホワイトセージ	―	1200
アクセサリー	アミュレット	―	200
アクセサリー	タオル	―	5000
アクセサリー	ハンカチ	―	1000

チョコボカスタマイズ

レジャー用品

アイテム名	価格(GIL)
ミメットの野菜	50
レイゲンの野菜	50
クリーエの野菜(※3)	50
シルキスの野菜(※4)	300

※3……サブクエスト 046『ふらふらチョコボ』をクリアしたあとに追加される

※4……サブクエスト 049『絶滅危惧種の黒チョコボ』をクリアしたあとに追加される

レストラン(軽食処 クレール)

食事

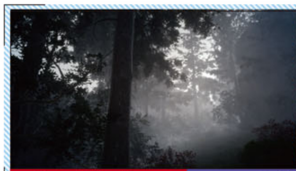
	ギサールチップス	グリーンスムージー	チョコボクラブサンド	デブチョコボバーガー(※5)
				
価格(GIL)	380	120	800	1100
食べたときの料理効果	最大HP+400	炎耐性(%)+90 冷気耐性(%)+90 雷耐性(%)+90	力+80 最大HP+400 トード無効	最大HP+400 獲得経験値+50%
覚えられるレシピ	―	―	―	ハムサンド・メテオ盛

※5……サブクエスト 047『食え食えチョコボ』をクリアしたあとに追加される

討伐依頼

依頼名	推奨レベル	必要ランク	討伐対象 名前	討伐対象 出現条件	初回クリア時にもらえるもの 報奨金(GIL)	初回クリア時にもらえるもの 報酬	詳細
M030 チョコボを狙う爪と牙	12	1	キュウキ×9	いつでも	2140	ハイエリクサー	P.268
M031 ダスカに棲む悪魔	15	1	スモークアイ	いつでも	3020	アメジストの腕輪	P.268
M032 ネブラ森林の悪霊払い	19	1	マインドフレア×3	夜間	3190	月のペンダント	P.269
M033 マラキア丘陵の雷鳴	21	3	サンダーボム×5	夜間	3330	ラストエリクサー	P.269
M034 ダスカに棲みついた暴君	62	8	タイラントベヒーモス	いつでも	19540	ゴールドバングル	P.269
	発生時期 討伐依頼 M031『ダスカに棲む悪魔』をクリアしたあと						

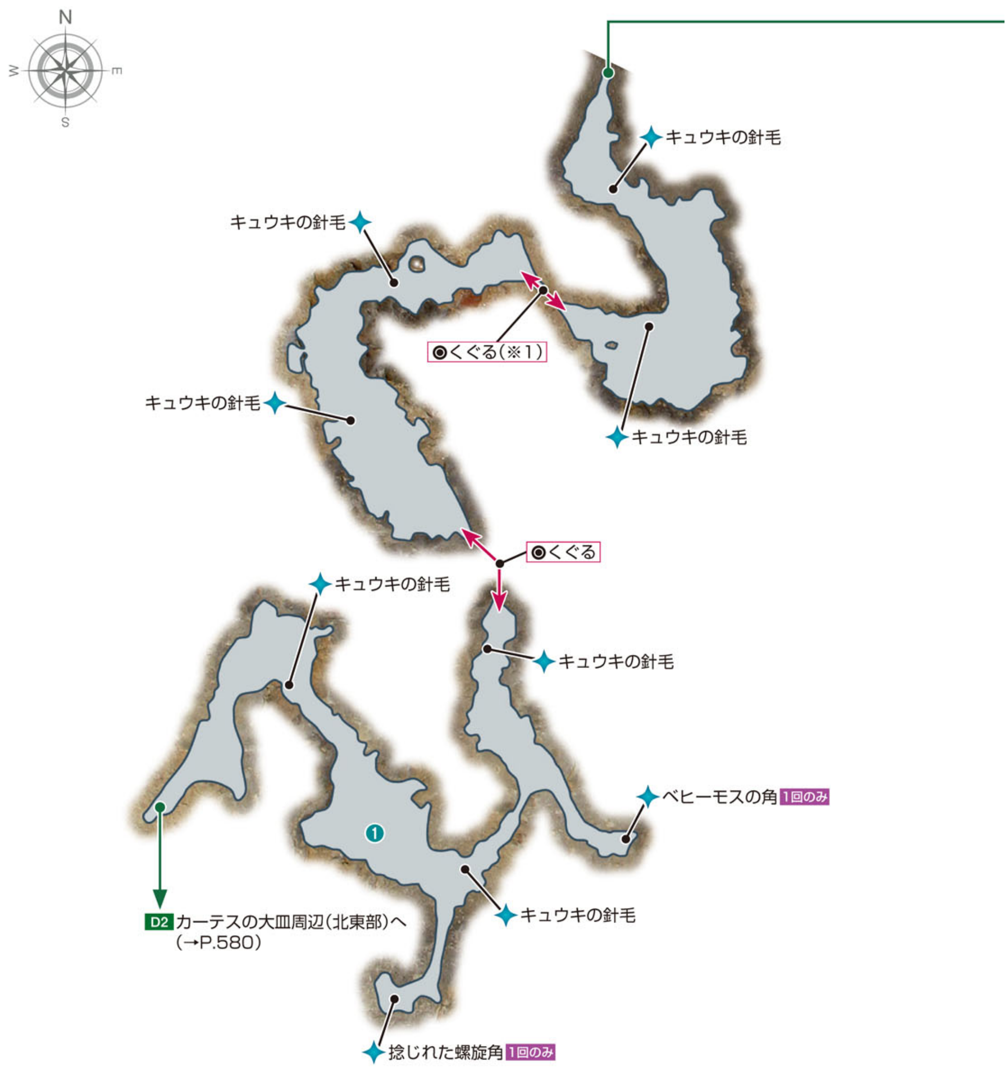
SECTION 7 マップ MAP
INDEX
ページの見かた
リード地方
ダスカ地方
クレイン地方
オルティシエ
CORNER INDEX
エネミーマップ
D1 コルニクス鉱油アルスト支店周辺
▶コルニクス鉱油アルスト支店
D2 カーテスの大皿周辺(北東部)
▶チョコボポスト・ウイズ
▶薄霧の森
▶カーテスの大皿
▶フォッシオ洞窟
D3 レスタルム封鎖線周辺
▶アラケオル基地
D4 カーテスの大皿周辺(西部)
▶コルニクス鉱油カーテス支店
D5 カーテスの大皿周辺(南東部)
▶レストストップ・カーテス
D6 セクルム峠周辺
D7 遺構の森周辺
▶コースタルマークタワー
D8 レストストップ・テルパ周辺
▶レストストップ・テルパ
▶ドロール洞窟



ダスカ地方 D2 フィールド

薄霧の森

「スモークアイ」と呼ばれる、チョコボを狙う凶暴なベヒーモスが棲みついている森。チョコボポスト・ウイズでスモークアイの討伐依頼を受注すると、なかに入れるようになる。

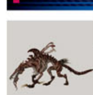


※1……討伐依頼 M031『ダスカに棲む悪魔』の受注中かクリア後のみ通れる

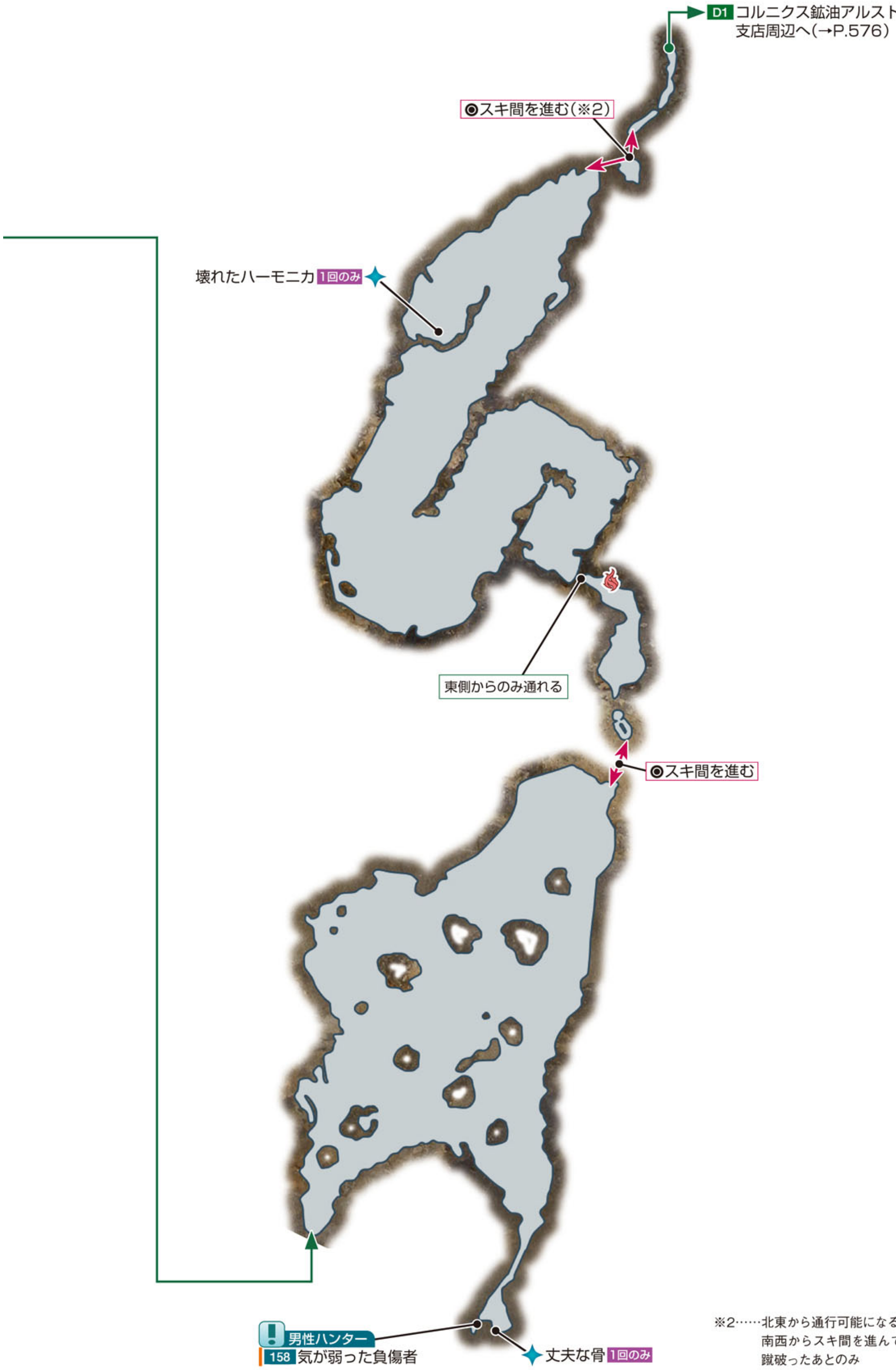
出現する敵パーティ

	パーティ
1	キュウキ×7 1回のみ

エネミーデータ



キュウキ P.354
レベル●12 HP●2100
戦利品●キュウキの針毛(50%)



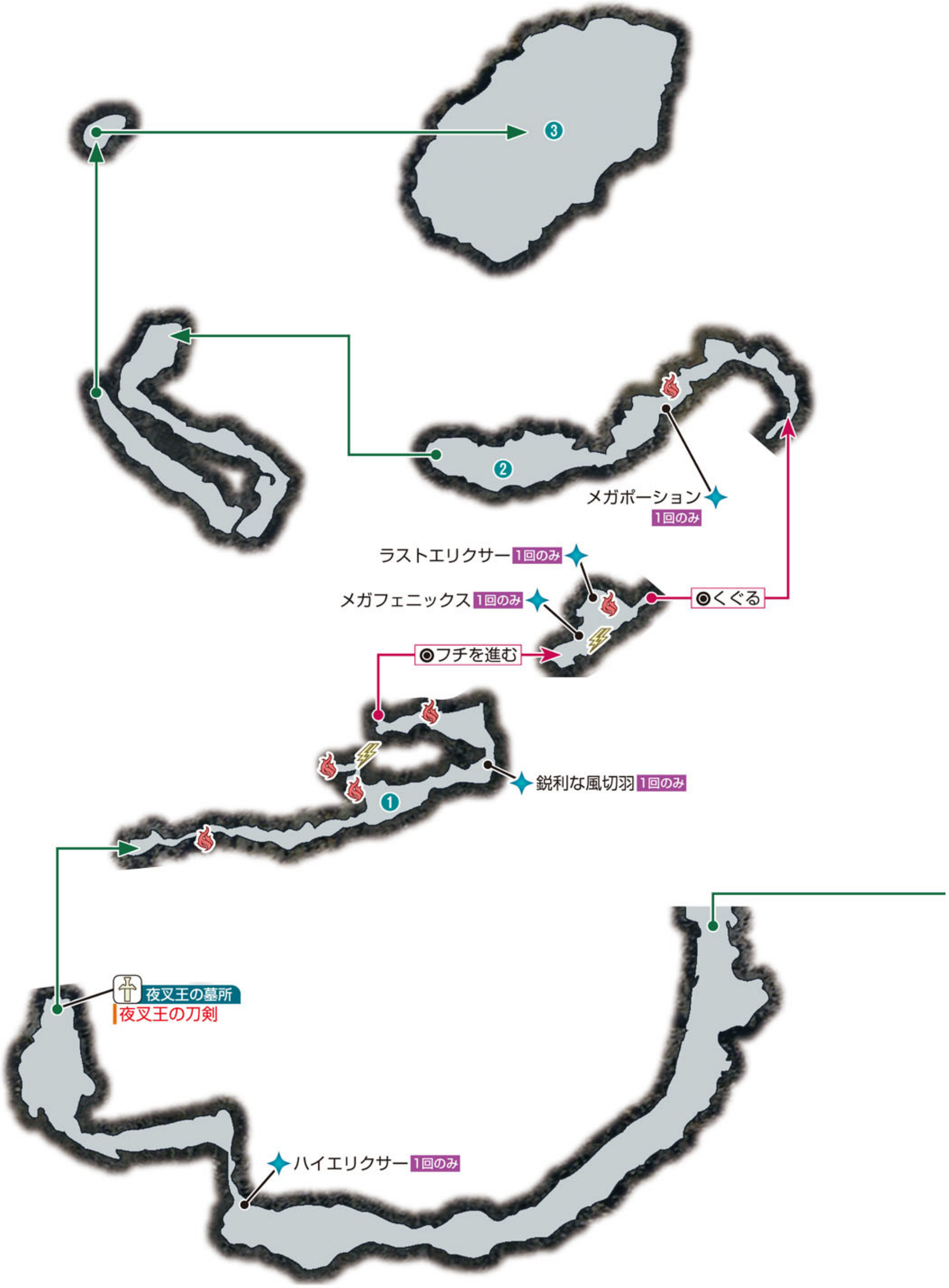
※2……北東から通行可能になるのは、南西からスキ間を進んで板を蹴破ったあとのみ



ダスカ地方 D2　フィールド

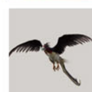
カーテスの大皿

ダスカ地方の中央に位置する巨大クレーター。ふだんは入口が封鎖され、CHAPTER 04のあいだのみ探索できる。内部は冷気の属性値が低く、『ブリザド』などが通常よりも効きにくい。





エネミーデータ



ディノエイビス P.364
レベル●18 **HP**●2400
戦利品●鋭利な風切羽（50%）、ソードテイルの肉×2（50%）



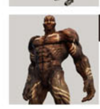
帝国軍
狙撃兵 P.442
レベル●16 **HP**●2500
戦利品●反応速度向上剤（5%）、防弾ベスト（1%）



帝国軍
槍機兵 P.450
レベル●18 **HP**●3200
戦利品●（なし）



帝国軍
強化魔導兵 P.450
レベル●18 **HP**●6100
戦利品●反応速度向上剤（5%）、魔導ブースト剤（5%）



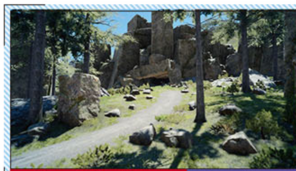
タイタン P.468
レベル●25 **HP**●213000
戦利品●（なし）

出現する敵パーティ

	パーティ
❶	ディノエイビス×3 1回のみ
❷	狙撃兵＋強化魔導兵×4 1回のみ
❸	タイタン（※1） 1回のみ

※1……バトルの途中から、槍機兵が何体も出現する





ダスカ地方 D2 ダンジョン

フォッシオ洞窟

CHAPTER 05の途中で入れるようになる、入口を巨大な石塊でふさがれた洞窟。曲がりくねった細い通路の先には鍾乳洞が広がり、その奥に雷神ラムウの石碑が安置されている。



※1……入手するとレシピ『グリーンスープカレー』を習得できる

出現する敵パーティ

	パーティ	備考
▼メインクエスト 05-2『雷神の啓示』進行中		
1	インプ×5 1回のみ	——
2	インプ×6+サンダーボム×3 1回のみ	——
3	インプ×3 1回のみ	——
4	インプ×3 1回のみ	——
5	インプ×2+サンダーボム×3 1回のみ	西側から近づくと出現しない
6	インプ×3 1回のみ	行き止まりから引き返すと出現
7	インプ×16 1回のみ	スキ間を進もうとすると出現
8	インプ×10+マインドフレア×2+サンダーボム×2+ホブゴブリン×2 1回のみ	6ヵ所にわかれて出現
9	インプ×3	——
10	ナーガ 1回のみ	——
▼メインクエスト 05-2『雷神の啓示』クリア後		
1	インプ×5	——
2	ホブゴブリン×3	——
3	インプ×3	——
4	インプ×3	——
5	サンダーボム×3	——
6	インプ×3	——
7	ホブゴブリン×6	——
8	インプ×4	——
9	インプ×3	——
10	ホブゴブリン×6	——
11	ホブゴブリン×3	——
12	サンダーボム×3	——
13	ホブゴブリン×4	——
14	インプ×6	——
15	ホブゴブリン×4	——

エネミーデータ



シガイ **インプ** P.398
レベル●13 HP●2400
戦利品●ブロンズバングル(3%)



シガイ **マインドフレア** P.402
レベル●19 HP●20200
戦利品●ホワイトセージ(3%)



シガイ **サンダーボム** P.402
レベル●21 HP●7000
戦利品●(※2)



シガイ **ホブゴブリン** P.404
レベル●20 HP●6300
戦利品●ガーネットの腕輪(3%)



シガイ **ナーガ** P.404
レベル●30 HP●30700
戦利品●天使のピアス(8%)

※2……イエローストーンの欠片×2(40%)、イエローストーン鉱石×2(10%)、グリーンストーンの欠片×2(40%)、グリーンストーン鉱石×2(10%)



封印の扉(→P.307)
雷神の石碑
◎くぐる
10
古代竜の歯
◎くぐる
9
チタンバングル 1回のみ
ふるい紙幣
12
14
13
15
11
青のチョーカー 1回のみ
8
ポーション(50%)
フェニックスの尾(25%)
エリクサー(25%)
アンモナイトの化石
マジックボトル 1回のみ
◎スキ間を進む
7
6
さびた金属片
盗賊の心得 1回のみ
5
木の化石(50%)
アイアンバングル(25%)
アメジストの腕輪(25%)
4
木の化石

ダスカ地方

D3 レスタルム封鎖線周辺

大都市レスタルムと接する地域。トレジャースポットでは、サブクエスト053『エイゲル先生のお手伝い -大きいカエル-』で必要なガマ油が手に入る。



トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	レーザーセンサー	×	1時間
❷	パワーシールド	○	1時間
❸	ミスリルジョイント	×	1時間
❹	ガマ油	○	1時間

食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	クエクエ豆	×	1時間
❷	スキアクルクミン(※2)	○	1時間
❸	エピオルニスの卵	×	1時間
❹	ワイルドオニオン(※3)	×	1時間

※2……入手するとレシピ『野菜たくさんカレー』を習得できる
※3……入手するとレシピ『コンソメテールスープ』を習得できる

手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	防弾スーツ(※4)	×	×

※4……建物の屋根の上にある





※1……メインクエスト 05-3 「帝国への挑戦」開始後に入れる



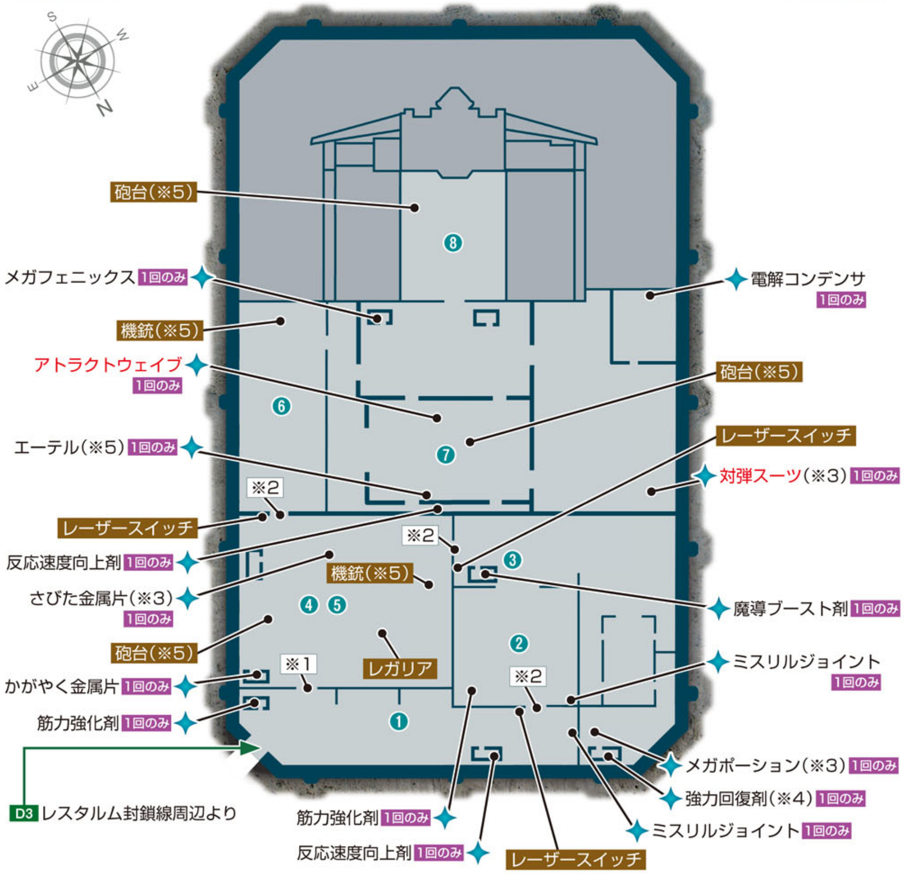


ダスカ地方 D3　帝国基地

アラケオル基地

CHAPTER 05の 05-3『帝国への挑戦』で、レガリアを取りもどすために潜入する基地。レガリアを奪還したあとは自由に入れるようになり、強力回復剤などを拾える。

メインクエスト 05-3『帝国への挑戦』ではじめて訪れたとき



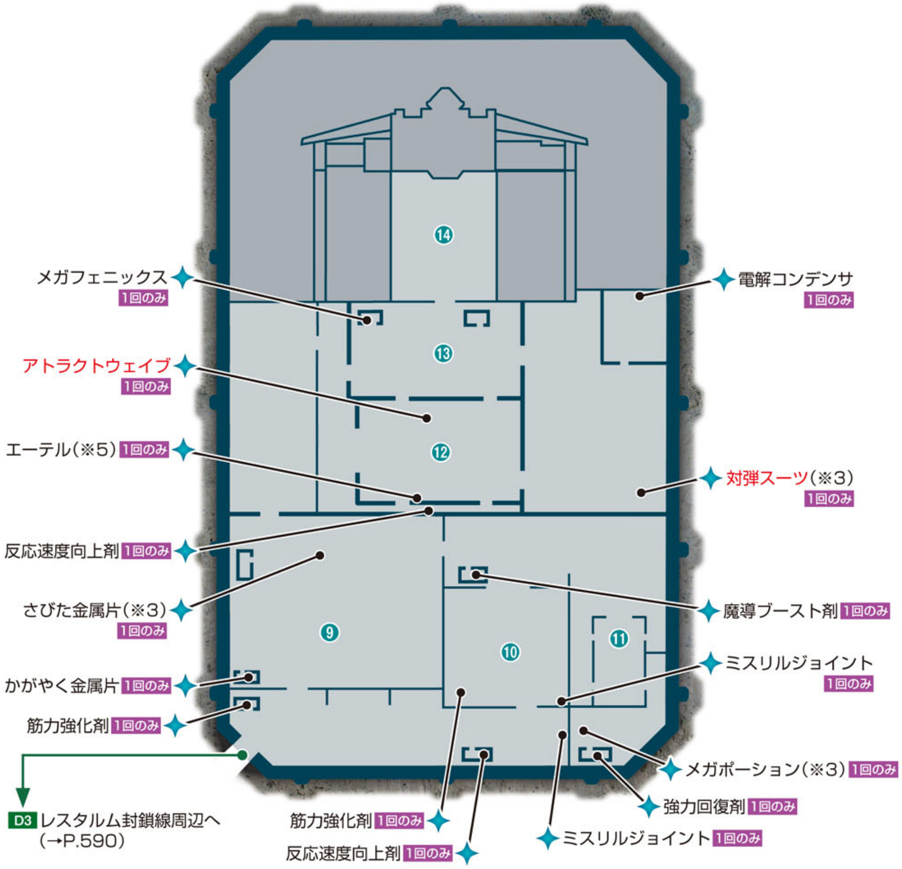
出現する敵パーティ

	パーティ
▼メインクエスト 05-3『帝国への挑戦』ではじめて訪れたとき	
1	帝国兵×3 1回のみ
2	帝国兵×3 1回のみ
3	重装兵×3 1回のみ
4	重魔導アーマー「マニプルス」(※6) 1回のみ
5	狙撃兵×2＋重装兵×12＋強化魔導兵×6(※7) 1回のみ
6	重装兵＋魔導アーマー「ミーレス」 1回のみ
7	帝国兵×6＋魔導アーマー「ミーレス」×6 1回のみ
8	狙撃兵×3＋重装兵×3＋強化魔導兵×3＋重魔導アーマー「マニプルス」 1回のみ

	パーティ
▼メインクエスト 05-3『帝国への挑戦』でレガリアを奪還後	
9	帝国兵×7＋狙撃兵×3＋魔導アーマー「ミーレス」
10	帝国兵×4＋狙撃兵＋強化魔導兵×4
11	帝国兵×2＋魔導アーマー「ミーレス」×2
12	狙撃兵×3＋魔導アーマー「ミーレス」×3
13	狙撃兵×3
14	狙撃兵×4

※こちらに気づいていない帝国兵などは、シフトキルで倒すことができる(→P.144)
※1……レガリアに近づいたあとに通れる　※2……そばにあるレーザースイッチを押すと通れる　※3……鉄塔の上にある

メインクエスト 05-3『帝国への挑戦』でレガリアを奪還後



※メインクエスト 05-3『帝国への挑戦』ではじめて訪れたときに入手しているアイテムは出現しない

エネミーデータ



帝国軍 **帝国兵** P.442
レベル●16 HP●2600
戦利品●強力回復剤(5%)、防弾ベスト(1%)



帝国軍 **重装兵** P.444
レベル●16 HP●2500
戦利品●筋力強化剤(5%)、防弾ベスト(1%)



帝国軍 **強化魔導兵** P.450
レベル●18 HP●6100
戦利品●反応速度向上剤(5%)、魔導ブースト剤(5%)



帝国軍 **狙撃兵** P.442
レベル●16 HP●2500
戦利品●反応速度向上剤(5%)、防弾ベスト(1%)



帝国軍 **魔導アーマー「ミーレス」** P.446
レベル●17 HP●18800
戦利品●レーザーセンサー(30%)



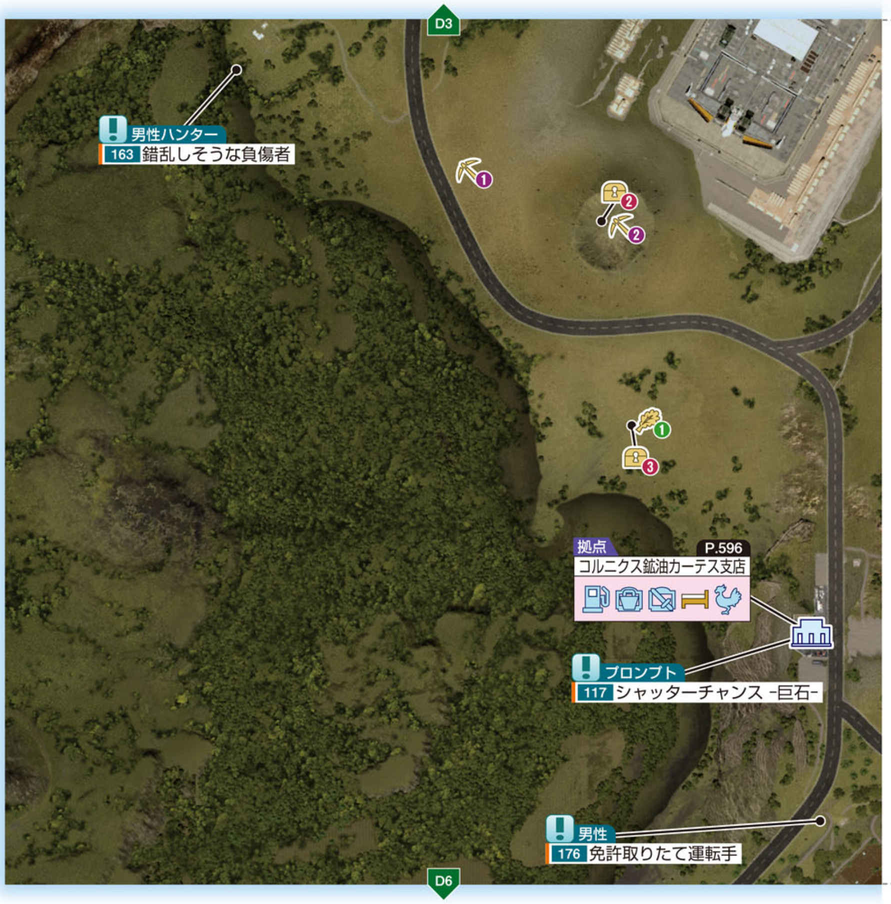
帝国軍 **重魔導アーマー「マニプルス」** P.452
レベル●23 HP●47700
戦利品●アシストスーツ(5%)、レーザーセンサー(95%)

※4……建物の前にある木箱を壊したあとに入手できる ※5……足場の上にある ※6……レガリアに近づくと出現する
※7……敵4を倒したあとに出現する

ダスカ地方

D4 カーテスの大皿周辺（西部）

南側の道路沿いの建物には、王道パエリヤのレシピが書かれた本がある。「スタミナ∞」の料理効果を持つ便利な料理なので、習得しておくといい。



トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	ミスリルジョイント	×	1時間
2	帝都市民栄誉章	×	1時間
3	ドラグーンランス ED後	×	1時間

食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	ワイルドオニオン（※2）	×	1時間
2	ワイルドオニオン（※2）	×	1時間

※2……入手するとレシピ『コンソメテールスープ』を習得できる

塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	ホワイトストーン鉱石（17%） ブラックストーン鉱石（17%） レッドストーン鉱石（17%） ブルーストーン鉱石（17%） グリーンストーン鉱石（16%） イエローストーン鉱石（16%）	×	30分
2	銀の欠片（40%） 金の欠片（35%） 虹鉱石の欠片（25%）	×	30分





※1……建物内のテーブルの上にある本を調べるとレシピを習得できる



INDEX

CORNER INDEX



ダスカ地方 D4 拠点

コルニクス鉱油カーテス支店

車の運転手がガソリンを入れるために立ち寄る、道路沿いの給油施設。レストランはないが宿泊施設とショップがあり、バトルアイテムや釣りに使うルアーなどが売られている。



※1……建物に張ってある紙を調べるとレシピを習得できる

落ちているアイテム

	手に入るもの
1	小さな羽根
2	ポーション
3	ふるい小銭
4	おとめのキッス
5	神凪就任記念硬貨
6	さびた金属片
7	ハイポーション
8	ふるい小銭



アイテムショップ(ミニマート)

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50
ハイポーション	100
エリクサー	400
ハイエリクサー	800
フェニックスの尾	1000
毒消し	10

トレジャー

アイテム名	価格(GIL)
修理キット	100

車用品

アイテム名	価格(GIL)
FF9のおもいで PART1	100
FF9のおもいで PART2	100

レジャー用品

アイテム名	価格(GIL)
スパイダーシルク	30
ニードル1000・サボテンダー	50
ニードル1000・メタルサボテン	50
ニードル1000・ゴールドサボテン	50

武器ショップ(武器販売キュルス)

分類	アイテム名	攻撃力	価格(GIL)
片手剣	エアステップソード	83	300
大剣	ブラナーレ	131	300
槍	ミスリルランス	55	300
短剣	カットラス	58	300
銃	カラミティアス	53	300
盾	カイトシールド	52	300
アクセサリー	アイアンバングル	——	1200
アクセサリー	ガーネットの腕輪	——	800
アクセサリー	戦士のアンクレット	——	1500
アクセサリー	防弾ベスト	——	2000
アクセサリー	ホワイトセージ	——	1200
アクセサリー	アミュレット	——	200

青いキラキラPICK UP

4 おとめのキッス　※荷台とコンテナの上を飛び移っていく







ダスカ地方

D5

カーテスの大皿周辺（南東部）

小さな池が点在しており、道路に近い4ヵ所の釣り場で魚を釣れる。そのうちの1ヵ所では、つり具の行商屋からラインやルアーの購入も可能だ。



トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	アサシンダガー	○	1時間
2	ラストエリクサー	×	1時間
3	古代竜の歯	○	1時間

食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	ワイルドオニオン(※1)	×	1時間
2	スキアクルクミン(※2)	×	1時間
3	スキアクルクミン(※2)	×	1時間
4	ワイルドオニオン(※1)	×	1時間
5	ガーリック(※3)	×	1時間
6	ワイルドオニオン(※1)	○	1時間

※1……入手するとレシピ『コンソメテールスープ』を習得できる
※2……入手するとレシピ『野菜たくさんカレー』を習得できる
※3……入手するとレシピ『スパイシートード』を習得できる

塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1 2	ホワイトストーン鉱石(17%) ブラックストーン鉱石(17%) レッドストーン鉱石(17%) ブルーストーン鉱石(17%) グリーンストーン鉱石(16%) イエローストーン鉱石(16%)	○ (※4)	30分

※4……2は「×」

手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	くず鉄の塊	×	×
2	神凪就任記念硬貨	×	×





青いキラキラPICK UP

✦2 神凪就任記念硬貨　※飛び移った柵の上を歩いていく



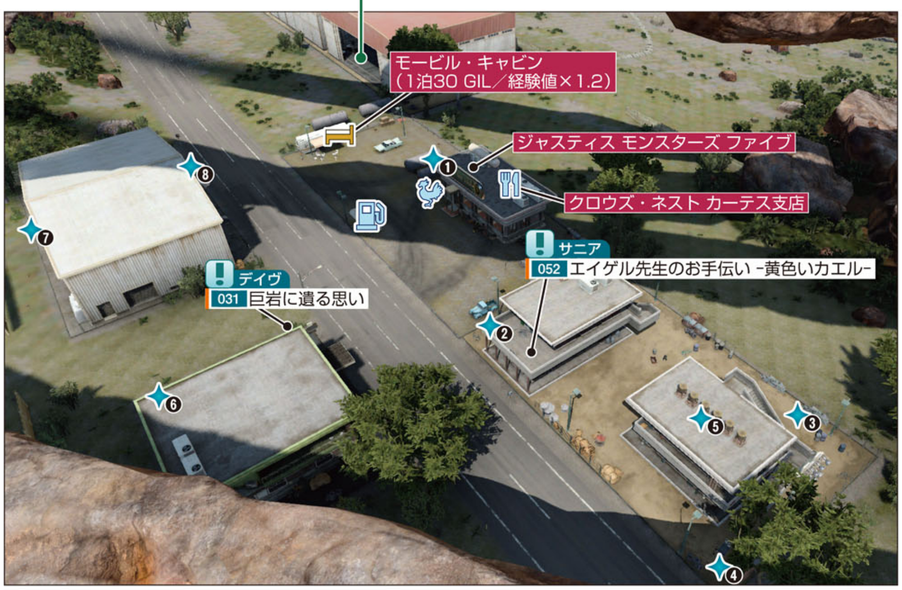


ダスカ地方 D5　拠点

レストストップ・カーテス

カーテスの大皿のすぐ南側にある、運転手たちの休憩所。レストランで受注できる討伐依頼はいずれも推奨レベルが高く、ノクティスたちのレベルが低いうちは手を出さないほうが無難。





落ちているアイテム

	手に入るもの
❶	くず鉄の塊
❷	気付け薬
❸	良質の石材
❹	くず鉄の塊
❺	神凪就任記念硬貨
❻	毒消し(※1)
❼	ふるい銀貨
❽	石材
❾	フェニックスの尾
❿	ハイパワーEX
⓫	タフネスVX
⓬	ハイポーション
⓭	チタンバングル(※2)

※1……2階の通路にある(右ページを参照)
※2……建物内の資材の陰にある(右ページを参照)



レストラン（クロウズ・ネスト カーテス支店）

食事

	ジェッティーズ	ケニーズ・ポテト	ケニーズ・サーモン
			
価格（GIL）	50	150	1400
食べたときの料理効果	毒無効 トード無効	最大HP＋300	力＋150 体力＋200
覚えられるレシピ	―	やみつきポテトフライ	ケニーズ・デリバリー

討伐依頼

依頼名	推奨レベル	必要ランク	討伐対象		初回クリア時にもらえるもの		詳細
			名前	出現条件	報奨金（GIL）	報酬	
M055 友喰らいに鉄槌を	38	1	スカルンバレッテ×3＋バレッテ×3	いつでも	6910	メガフェニックス	P.277
M056 過去から現れるもの	41	1	ネクロマンサー×3	夜間	8080	ルーンのピアス	P.277
M057 子供をさらう隠しん坊	44	5	ブッセマンド×3＋ホブゴブリン×5	夜間	8890	メガフェニックス	P.278
M058 シガイが来りて笛を吹く	52	7	エレシュキガル×7	夜間	14800	メガフェニックス	P.278
M059 ダスカの無慈悲な巨人	65	8	ガニメデス×3	夜間	23730	メガフェニックス	P.278
M060 遺構に眠る魔獣	66	1	ジャバウォック	いつでも	24020	メガフェニックス	P.279
	発生時期 サブクエスト 106『探索 コースタルマークタワー』をクリアしたあと						
M061 呪詛叫喚の魔獣	72	9	モレクジャタ	いつでも	35940	黒のチョーカー	P.279

青いキラキラPICK UP

❶ くず鉄の塊



❷ 気付け薬



❻ 毒消し



⓭ チタンバングル



ダスカ地方

D6

セクルム峠周辺

パーキングの奥にある慈王の墓所では、ファントムソードのひとつである慈王の盾が手に入る。強敵と戦わなくても墓所に入れるので、早めに訪れておこう。



トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	強靭な鞭髭	×	1時間
❷	メガフェニックス	×	1時間

食材スポット

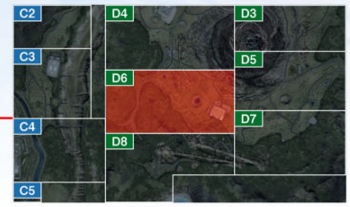
	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	イオスグリンピース	×	1時間
❷	イオスグリンピース	×	1時間
❸	ホルドハナツメグ	×	1時間
❹	ホルドハナツメグ	×	1時間
❺	ホルドハナツメグ	×	1時間
❻	ガーリック(※2)	×	1時間
❼	スキアクルクミン(※3)	○	1時間

※2……入手するとレシピ『スパイシートード』を習得できる
※3……入手するとレシピ『野菜たくさんカレー』を習得できる

塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	銀の欠片(40%) 金の欠片(35%) 虹鉱石の欠片(25%)	×	30分







※1……テーブルの上にある本を調べるとレシピを習得できる

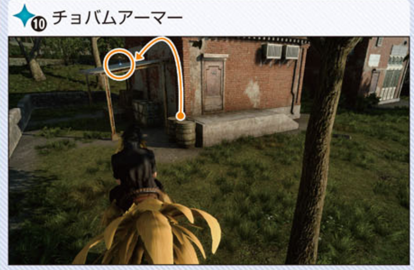
手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ラストエリクサー	×	×
❷	耐電インナー(※4)	×	×
❸	かがやく金属片	×	×
❹	電解コンデンサ	×	×
❺	メガポーション	×	×
❻	フェニックスの尾	×	×
❼	ラストエリクサー	×	×
❽	メガフェニックス	×	×
❾	神凪就任記念硬貨	×	×
❿	チョバムアーマー(※5)	×	×

※4……コンテナの上にあり、チョコボのレベルを7以上にするかエサによる効果でジャンプ力を上げれば入手できる
※5……屋根の上にあり、チョコボを利用すれば入手できる

青いキラキラPICK UP

❿ チョバムアーマー



ダスカ地方

D7 遺構の森周辺

覇王の墓所は入口が破られ、覇王の大剣をシガイに持ち去られている。取りもどすには、コースタルマークタワーでジャバウォックを倒さなければならない。



トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	地の宝玉	○	1時間
2	タリスマン	×	1時間
3	英雄のアンクレット ED後	×	1時間

食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	ダスカオレンジ(※1)	×	1時間
2	ガーリック(※2)	×	1時間
3	ダスカオレンジ(※1)	×	1時間
4	ホルドハナツメグ	○	1時間
5	エピオルニスの卵	×	1時間

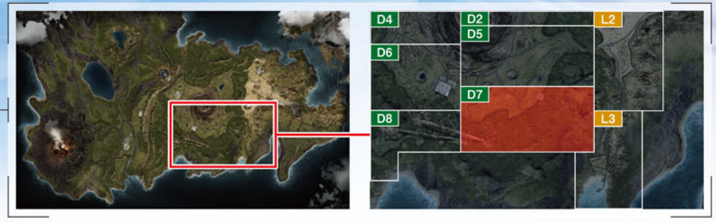
※1……入手するとレシピ『すっきりオレンジケーキ』を習得できる
※2……入手するとレシピ『スパイシートード』を習得できる

塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	ホワイトストーン鉱石(17%) ブラックストーン鉱石(17%) レッドストーン鉱石(17%) ブルーストーン鉱石(17%) グリーンストーン鉱石(16%) イエローストーン鉱石(16%)	×	30分

手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	耐電インナー	×	×
2	メガポーション	×	×





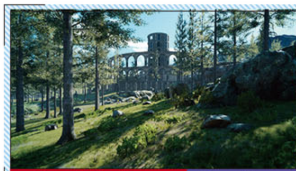
青いキラキラPICK UP

1 耐電インナー



2 メガポーション

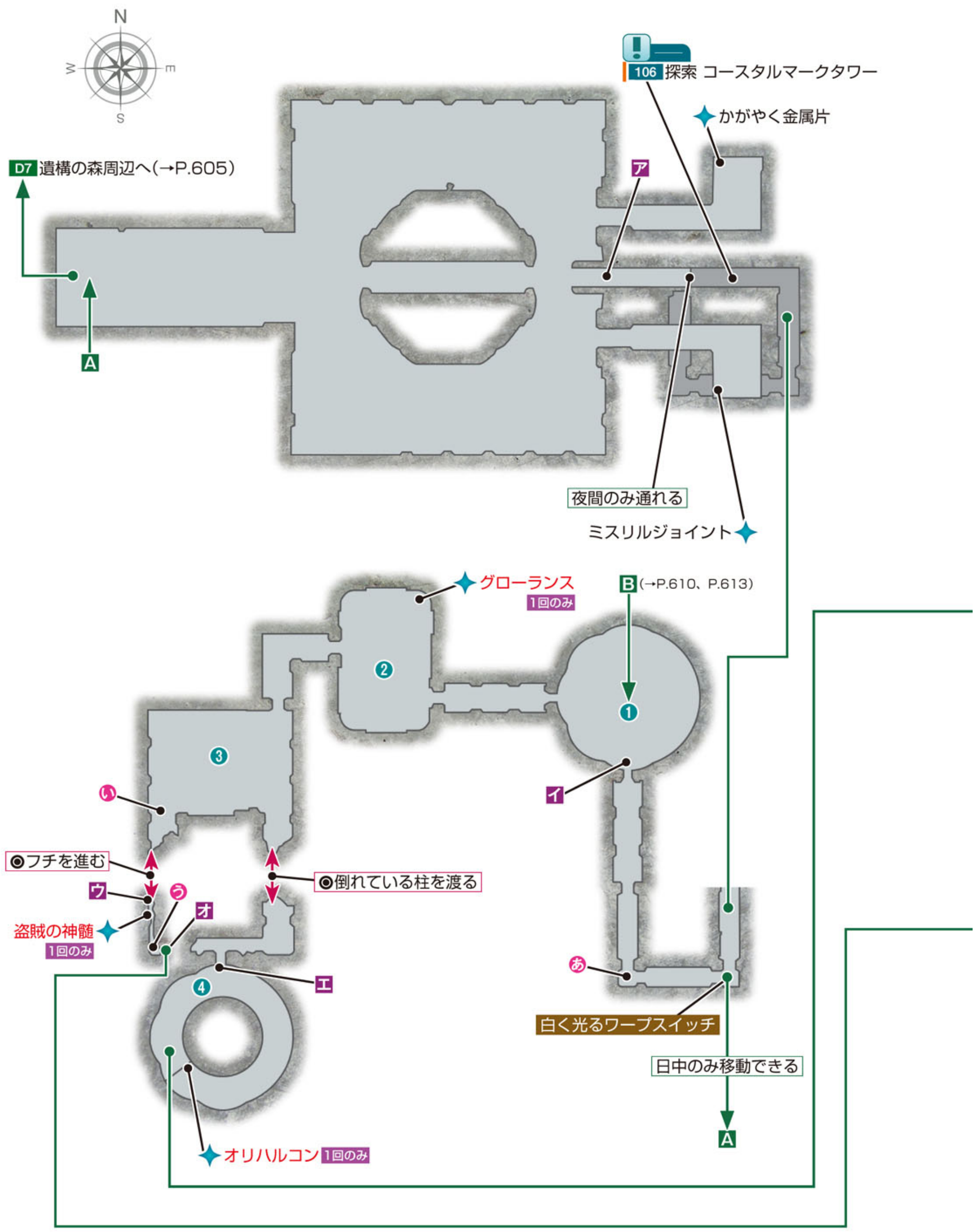




ダスカ地方 D7 ダンジョン

コースタルマークタワー

夜のあいだのみ入口が開く不思議な塔。壁や床がくずれている場所も多いが、最深部には旧時代の技術で作られた仕掛けが残っており、移動キューブによる立体迷路が行く手をはばむ。

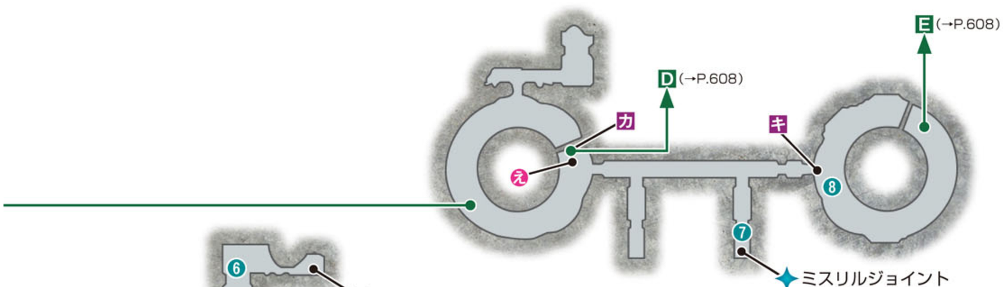


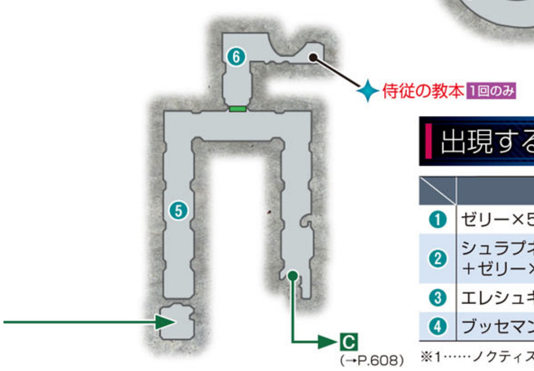
王家の知識 行動によってポイントが得られる

106『探索 コースタルマークタワー』進行中は、ノクティスたちがあ〜かの場所で、進みかたの相談を行なう。相談の内容は2〜3種類からランダムで選ばれ、相談の内容に合った行動をすれば、画面には表示されないポイントが1加算される(下の表を参照)。このポイントによって、奥部にある立体迷路①〜④のどこに入れるかが決まり、ポイントを多く得ていけば、一部の立体迷路を通らずに先へ進めるのだ。なお、別の地方へ行ったりセーブデータをロードしたりすると、ポイントがゼロにもどってやり直しになる。

相談を行なう場所ごとの会話とポイントを得られる行動の対応

場所	会話の最後のセリフ	会話後にポイントを得るための行動
あ	グラディオラス：どうした？　ずいぶん素直に入るんだな	アへもどらずにイへ進む
	グラディオラス：いったん出直すか？	イへ進む前にアへもどる
い	プロンプト：行ってみようよ　高価なものかも	エへ行く前にウへ進む
	イグニス：まあ無理は禁物だな	ウへ進む前にエへ行く
う	イグニス：ノクト　慎重にな	エへ行く前にオの穴から飛び降りる
	ノクティス：フツーに死ぬよな　それ	オの穴から飛び降りる前にエへ行く
	イグニス：どうする　ノクト　判断は任せる	オの穴から飛び降りるか、エへ行く
え	グラディオラス：確認しにいってみるか？	キへ行く前にカから飛び降りる
	プロンプト：ええ　ヤバそうだよ　何があるかわからないし	カから飛び降りる前にキへ行く
	イグニス：どうする　ノクト　判断は任せる	カから飛び降りるか、キへ行く
お (→P.608)	イグニス：気をつけろよ　ノクト	ケの扉から出る前にクの穴から飛び降りる
	イグニス：慎重に進むしかないな	クの穴から飛び降りる前にケの扉から出る
か (→P.608)	プロンプト：行ってみようよ	サへ行く前にコの小部屋に入る
	グラディオラス：とにかく　先を急ぐぞ	コの小部屋に入る前にサへ行く





出現する敵パーティ

	パーティ		パーティ
1	ゼリー×5 1回のみ	5	ヨウジンボウ 1回のみ
2	シュラプネル×3 ＋ゼリー×4(※1) 1回のみ	6	シュラプネル×2 1回のみ
3	エレシュキガル×4 1回のみ	7	ゼリー×2 1回のみ
4	ブッセマンド×6 1回のみ	8	シュラプネル＋ゼリー×6 1回のみ

※1……ノクティスのレベルが50未満のときは、ヨウジンボウも出現する

エネミーデータ



サンダーボム(※2) P.402
レベル 38　HP 11700
戦利品 (※3)



ヨウジンボウ P.426
レベル 46　HP 46500
戦利品 セーフティビット(1%)



エレシュキガル P.430
レベル 39　HP 29300
戦利品 騎士のアンクレット(3%)



シュラプネル P.422
レベル 54　HP 21200
戦利品 (※4)



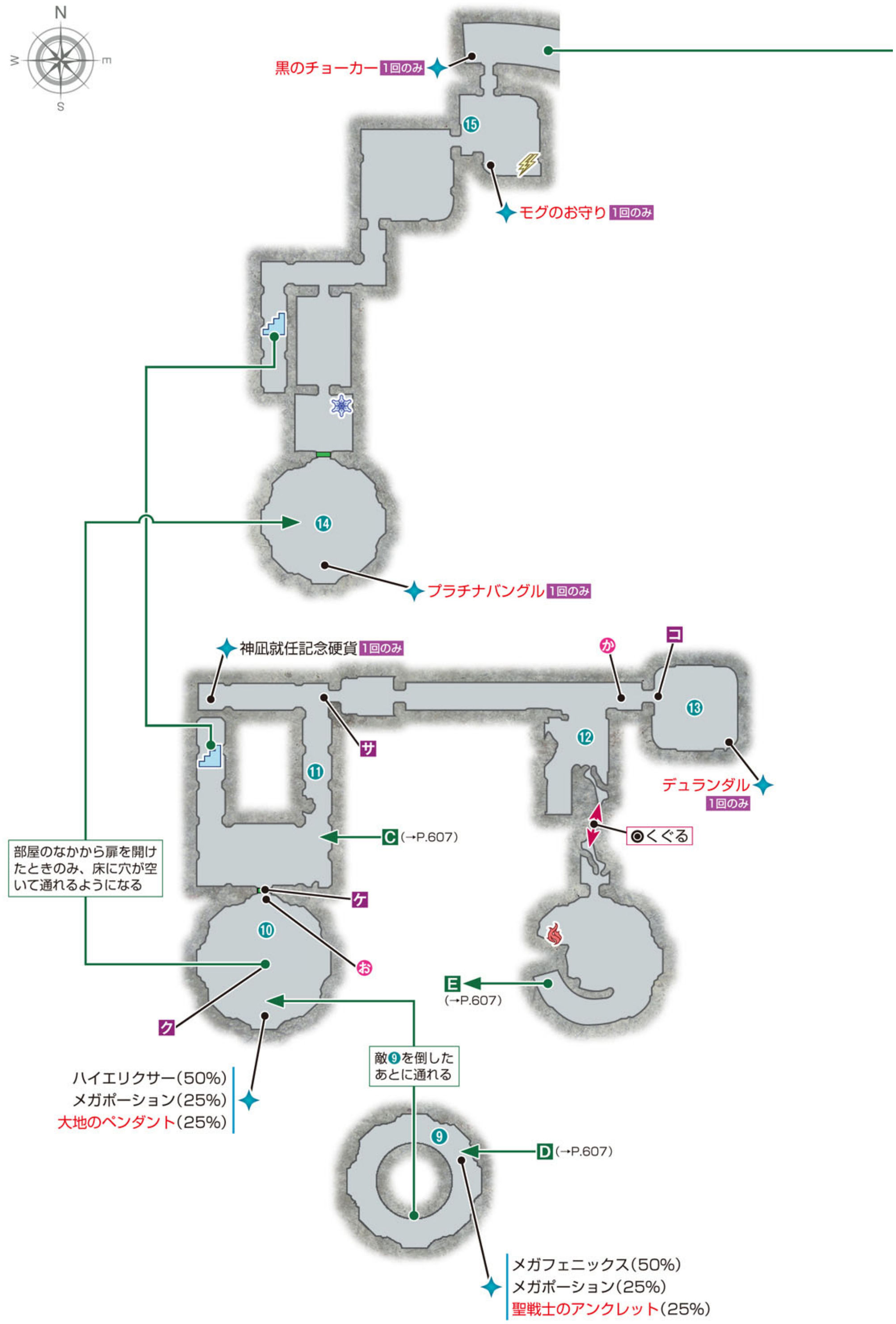
ゼリー P.428
レベル 35　HP 5000
戦利品 氷の紋章(2%)

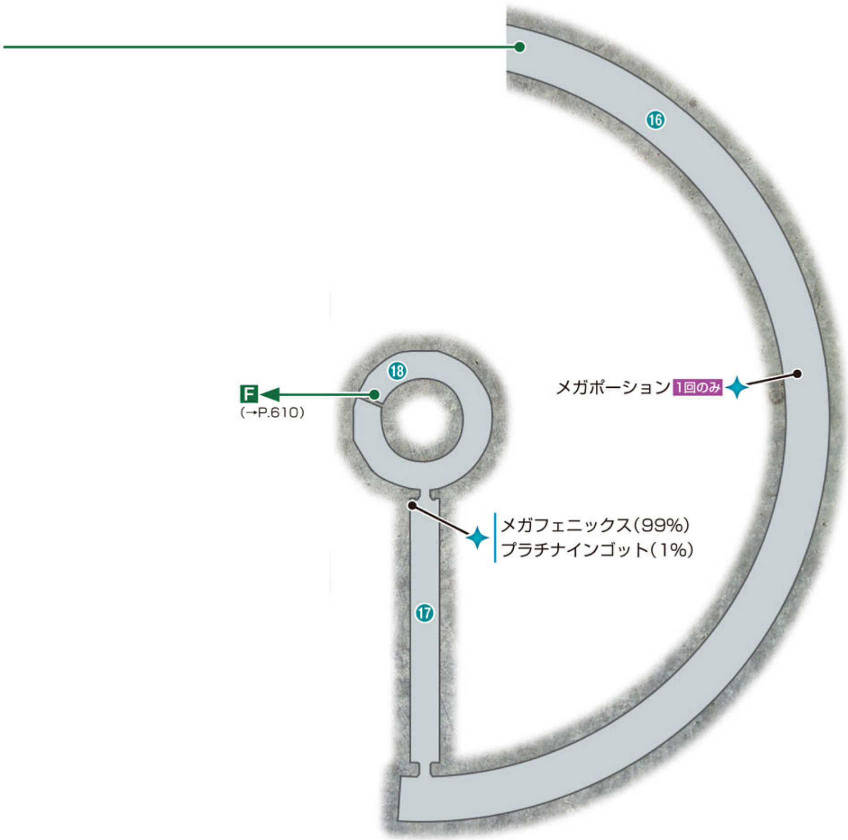


ブッセマンド P.430
レベル 44　HP 13400
戦利品 アメジストの腕輪(1%)

※2……シュラプネルが自爆したときのみ出現する
※3……イエローストーンの欠片×2(40%)、イエローストーン鉱石×2(10%)、グリーンストーンの欠片×2(40%)、グリーンストーン鉱石×2(10%)
※4……イエローストーン鉱石×2(20%)、イエローストーンの結晶×2(30%)、グリーンストーン鉱石×2(20%)、グリーンストーンの結晶×2(30%)

コースタルマークタワー(つづき)





出現する敵パーティ

	パーティ
⑨	シュラプネル×3+ブッセマンド×15 1回のみ
⑩	エレシュキガル×4 1回のみ
⑪	ブッセマンド×4 1回のみ
⑫	エレシュキガル×2 1回のみ
⑬	エレシュキガル×2 1回のみ

	パーティ
⑭	ヨウジンボウ+ブッセマンド×6 1回のみ
⑮	ブッセマンド×5 1回のみ
⑯	シュラプネル×2+エレシュキガル×6 1回のみ
⑰	ヨウジンボウ×2+エレシュキガル×6 1回のみ
⑱	ブッセマンド×10 1回のみ

エネミーデータ



サンダーボム(※1) P.402
レベル●38 HP●11700
戦利品●(※2)



シュラプネル P.422
レベル●54 HP●21200
戦利品●(※3)



ヨウジンボウ P.426
レベル●46 HP●46500
戦利品●セーフティビット(1%)



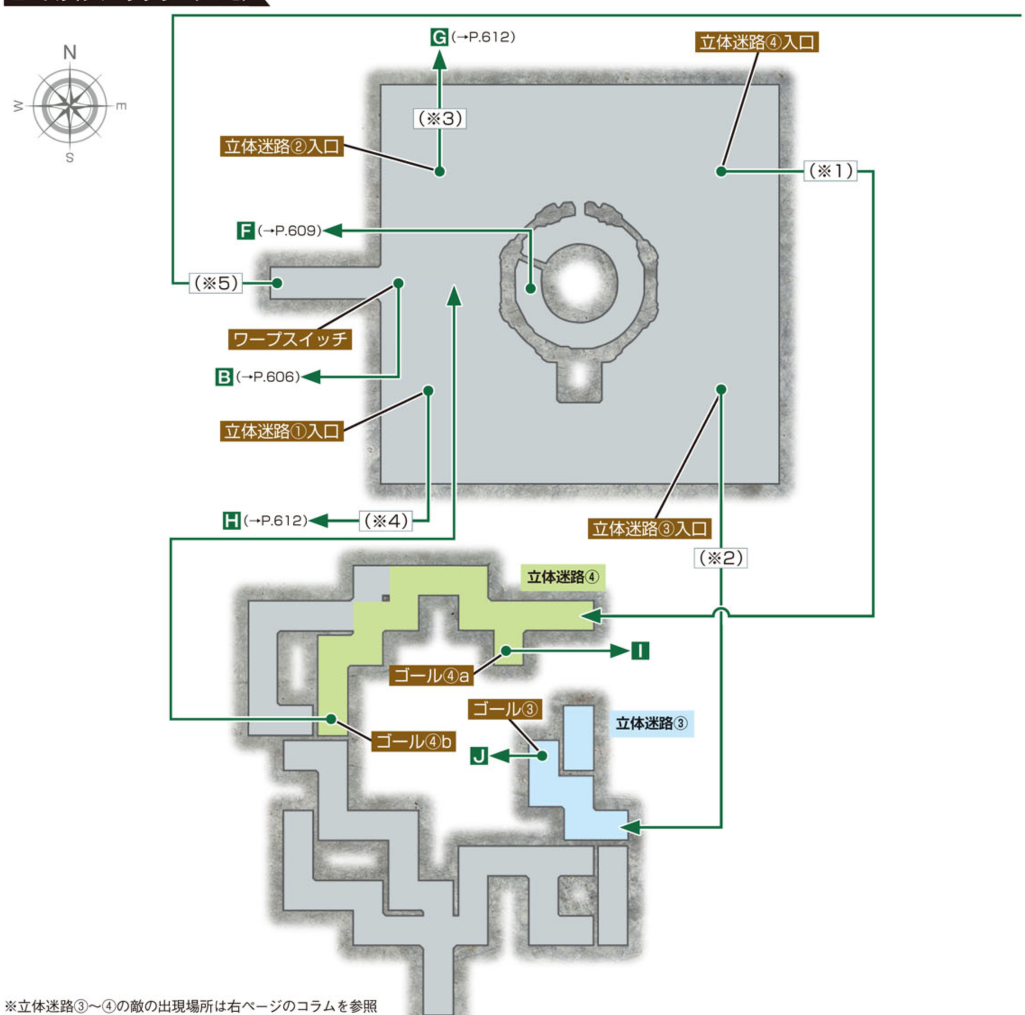
エレシュキガル P.430
レベル●39 HP●29300
戦利品●騎士のアンクレット(3%)



ブッセマンド P.430
レベル●44 HP●13400
戦利品●アメジストの腕輪(1%)

※1……シュラプネルが自爆したときのみ出現する
※2……イエローストーン鉱石×2(10%)、イエローストーンの欠片×2(40%)、グリーンストーンの欠片×2(40%)、グリーンストーン鉱石×2(10%)
※3……イエローストーン鉱石×2(20%)、イエローストーンの結晶×2(30%)、グリーンストーン鉱石×2(20%)、グリーンストーンの結晶×2(30%)

コースタルマークタワー(つづき)



※立体迷路③~④の敵の出現場所は右ページのコラムを参照

※1……行動によるポイントが0~1のときに移動できる(立体迷路④の入口から入って敵㉙を倒したあとは、立体迷路①の入口から入って敵㉙~㉛のいずれかを倒すまで移動できなくなる)

※2……立体迷路④の入口から入って敵㉙を倒したあとか、行動によるポイントが2~3のときに移動できる(立体迷路③の入口から入って敵㉙か㉚を倒したあとは、立体迷路①の入口から入って敵㉙~㉛のいずれかを倒すまで移動できなくなる)

※3……立体迷路③の入口から入って敵㉙か㉚を倒したあとか、行動によるポイントが4~5のときに移動できる(立体迷路②の入口から入って敵㉙~㉛のいずれかを倒したあとは、立体迷路①の入口から入って敵㉙~㉛のいずれかを倒すまで移動できなくなる)

※4……立体迷路②の入口から入って敵㉙~㉛のいずれかを倒したあとか、行動によるポイントが6のときに移動できる

※5……立体迷路①~④の入口を調べたあとに移動できる(ゴール④b からもどってきたときをのぞく)

出現する敵パーティ

	パーティ
⑲	ゼリー×3
⑳	エレシュキガル×2
㉑	ヨウジンボウ
㉒	シュラプネル+ゼリー×3
㉓	エレシュキガル×3
㉔	ブッセマンド×4
㉕	ヨウジンボウ
㉖	エレシュキガル×3

	パーティ
㉗	ヨウジンボウ
㉘	ゼリー×4
㉙	プリン×10+ウルフラマイター(※6)
㉚	プリン×10+ガルキマセラ×3+ウルフラマイター×2(※7)
㉛	プリン×10+ウルフラマイター×3+ナーガラージャ(※8)

※6……立体迷路①~④を突破してはじめて訪れると出現する　※7……立体迷路①~④を突破して2回目に訪れると出現する

※8……立体迷路①~④を突破して3回目以降に訪れると出現する

エネミーデータ



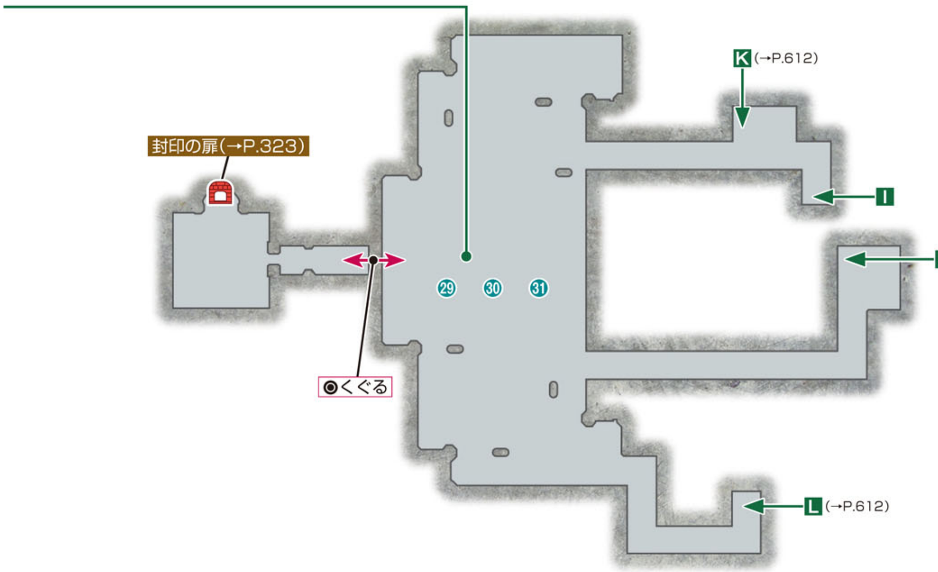
プリン P.400
レベル●14　HP●2500
戦利品●ポーション(3%)



サンダーボム(※9) P.402
レベル●38　HP●11700
戦利品●(※10)



ガルキマセラ P.408
レベル●24　HP●18700
戦利品●戦士のアンクレット(3%)



王家の知識 立体迷路④と③の突破のしかた(立体迷路②と①はP.612を参照)

立体迷路①～④では、壁や床に近づいて「進む」と表示されているときに◎ボタンを押すと、通路をふさぐ移動キューブが動いて先へ進む道ができる。それをくり返して通路を進み、立体迷路を突破しよう。「進む」を行なった直後には敵が現れることもあるので、バトルの準備はしっかりとしておきたい。なお、立体迷路①～④を突破した先で現れる強敵の種類は、立体迷路を突破した回数によって変わる(左ページを参照)。

立体迷路④～③のルート

※「床」「○の壁」……移動キューブの場所、⑲など……移動キューブを動かしたあとに出現する、➡……最奥部へ向かうときにオススメのルート

立体迷路④

入口 ➡ 床 ➡ 床⑲ ➡ 西の壁⑳ ➡ 床(南側) ➡ 床 ➡ ゴール④a

床(北側)㉑ ➡ 北の壁㉒ ➡ 西の壁㉓ ➡ 西の壁㉔ ➡ 南の壁 ➡ 南の壁㉕ ➡ 床 ➡ 床 ➡ ゴール④b(立体迷路③の入口は開かない)

立体迷路③

入口 ➡ 床㉖ ➡ 北の壁 ➡ 西の壁㉗ ➡ 床 ➡ 北の壁㉘ ➡ 床 ➡ 床 ➡ ゴール③


シガイ **ウルフラマイター** P.422
レベル●42 HP●81800
戦利品●メガポーション(8%)


シガイ **シュラプネル** P.422
レベル●54 HP●21200
戦利品●(※11)


シガイ **ナーガラージャ** P.426
レベル●49 HP●122700
戦利品●タリスマン(4%)


シガイ **ヨウジンボウ** P.426
レベル●46 HP●46500
戦利品●セーフティビット(1%)

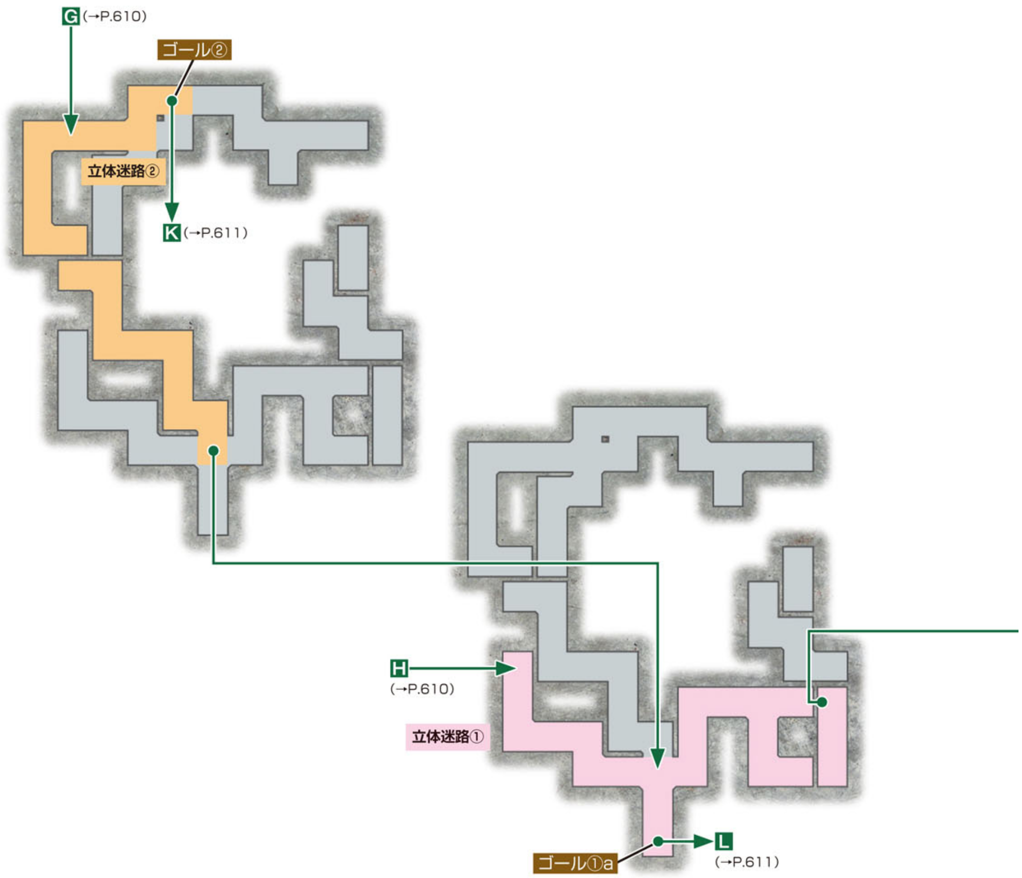

シガイ **ゼリー** P.428
レベル●35 HP●5000
戦利品●氷の紋章(2%)


シガイ **ブッセマンド** P.430
レベル●44 HP●13400
戦利品●アメジストの腕輪(1%)


シガイ **エレシュキガル** P.430
レベル●39 HP●29300
戦利品●騎士のアンクレット(3%)

※9……シュラプネルが自爆したときのみ出現する
※10……イエローストーンの欠片×2(40%)、イエローストーン鉱石×2(10%)、グリーンストーンの欠片×2(40%)、グリーンストーン鉱石×2(10%)
※11……イエローストーン鉱石×2(20%)、イエローストーンの結晶×2(30%)、グリーンストーン鉱石×2(20%)、グリーンストーンの結晶×2(30%)

コースタルマークタワー(つづき)



王家の知識 立体迷路②と①の突破のしかた(解説はP.611を参照)

立体迷路②と①のルート

※「床」「○の壁」……移動キューブの場所、㉜など……移動キューブを動かしたあとに出現する敵、➡……最奥部へ向かうときにオススメのルート

立体迷路②

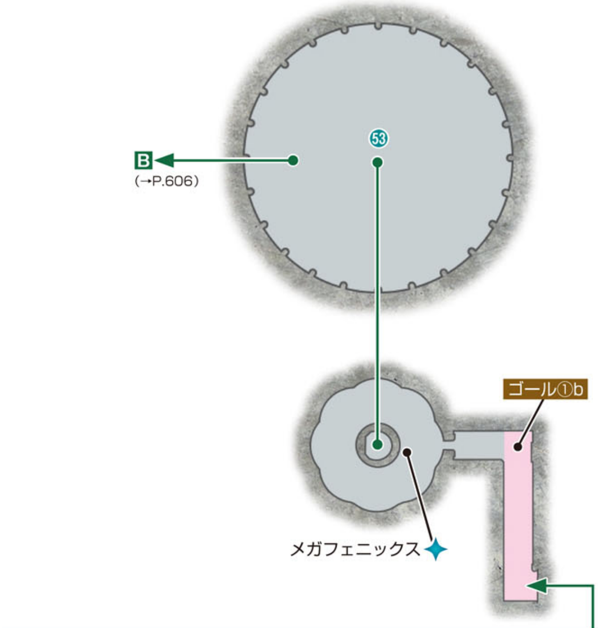
入口 ➡ 床 ➡ 床㉜ → 東の壁㉝ → 東の壁㉞ → 床 → 床 → ゴール②

入口 ➡ 床 ➡ 西の壁㉟ ➡ 南の壁㊱ ➡ 東の壁 ➡ 南の壁㊲ ➡ 東の壁㊳ ➡ 南の壁㊴ ➡ 東の壁 ➡ 床㊵ ➡ 床㊶ ➡ 東の壁㊷ ➡ 床 ➡ 床 ➡ 立体迷路①へ

立体迷路①

入口 → 床 → 南の壁 → 南の壁㊸ → 東の壁 → 東の壁㊹ → 床㊺ → 東の壁 → 東の壁㊻ → 南の壁 → 床 → ゴール①a(ジャバウォックのもとへはたどり着けない)

東の壁㊻ / 立体迷路②より ➡ 東の壁 ➡ 北の壁㊼ ➡ 床 ➡ 東の壁 ➡ 東の壁㊽ ➡ 南の壁 ➡ 東の壁 ➡ 東の壁㊾ ➡ 北の壁 ➡ 西の壁㊿ ➡ 北の壁 ➡ 北の壁51 ➡ 床 ➡ 北の壁52 ➡ 床 ➡ ゴール①b

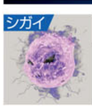


出現する敵パーティ

	パーティ
32	ゼリー×3
33	シュラプネル+ゼリー×3
34	ブッセマンド×6
35	エレシュキガル×3
36	ブッセマンド×6
37	ゼリー×4
38	ブッセマンド×2
39	シュラプネル+ゼリー×3
40	ヨウジンボウ
41	エレシュキガル×3
42	シュラプネル+エレシュキガル×3
43	ブッセマンド×3
44	ブッセマンド×2
45	エレシュキガル×2
46	シュラプネル+ゼリー×3
47	ブッセマンド×6
48	シュラプネル×3+ヨウジンボウ
49	ゼリー×4
50	ブッセマンド×3
51	ブッセマンド×3
52	エレシュキガル×2
53	ジャバウォック(※1) 1回のみ

※1……倒すと覇王の大剣を入手できる

エネミーデータ



サンダーボム(※2) P.402
レベル●38 HP●11700
戦利品●(※3)



シュラプネル P.422
レベル●54 HP●21200
戦利品●(※4)



ナーガラージャ P.426
レベル●49 HP●122700
戦利品●タリスマン(4%)



ヨウジンボウ P.426
レベル●46 HP●46500
戦利品●セーフティビット(1%)



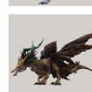
ゼリー P.428
レベル●35 HP●5000
戦利品●氷の紋章(2%)



ブッセマンド P.430
レベル●44 HP●13400
戦利品●アメジストの腕輪(1%)



エレシュキガル P.430
レベル●39 HP●29300
戦利品●騎士のアンクレット(3%)



ジャバウォック P.382
レベル●58 HP●201200
戦利品●ジャバウォックの肉×2(50%)、角質化した皮膚(50%)

※2……シュラプネルが自爆したときのみ出現する
※3……イエローストーンの欠片×2(40%)、イエローストーン鉱石×2(10%)、グリーンストーンの欠片×2(40%)、グリーンストーン鉱石×2(10%)
※4……イエローストーン鉱石×2(20%)、イエローストーンの結晶×2(30%)、グリーンストーン鉱石×2(20%)、グリーンストーンの結晶×2(30%)



レストストップ・テルパ周辺

トレジャースポットが多く、メガフェニックスが2個も拾える。バリアントの改造に必要な地の宝玉を持っていない場合は、忘れずに手に入れておきたい。



トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	対弾スーツ	○	1時間
❷	メガフェニックス	×	1時間
❸	地の宝玉	○	1時間
❹	月のペンダント	×	1時間
❺	メガフェニックス	×	1時間
❻	ダイヤの腕輪 ED後	×	1時間

食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ホルドハナツメグ	×	1時間
❷	エピオルニスの卵	×	1時間
❸	ホルドハナツメグ	×	1時間
❹	ホルドハナツメグ	×	1時間
❺	いぶし木	○	1時間
❻	スキアクルクミン(※1)	×	1時間

※1……入手するとレシピ『野菜たくさんカレー』を習得できる







塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶❷	ホワイトストーン鉱石(17%) ブラックストーン鉱石(17%) レッドストーン鉱石(17%) ブルーストーン鉱石(17%) グリーンストーン鉱石(16%) イエローストーン鉱石(16%)	○ (※2)	30分
❸	銀の欠片(40%) 金の欠片(35%) 虹鉱石の欠片(25%)	×	30分

※2……❷は「×」

アイテムショップ(つり具のドリス)

レジャー用品

アイテム名	価格(GIL)
スパイダーシルク	30
スーパーバリーン	100
ウォータークェーカー・SWマッドピンク	200
ウォータークェーカー・SWグリーン	200
ウォータークェーカー・アビスウォーム	200
ウィスカー・モーグリパール	50
ウィスカー・クリスタル	50
ウィスカー・チョコ	50
デッドリールーレット・アーリマン	50
デッドリールーレット・フロートアイ	50
デッドリールーレット・ブラッディレッド	50
デビルブラスター	3000
アクベンス	4500

※価格は、ノクティスのスキルレベルが3になると1割引、6になると3割引、9になると5割引になる



ダスカ地方 D8 拠点

レストストップ・テルパ

ダスカ地方の拠点では唯一モーテルがあり、モービル・キャビンに泊まるよりも高い倍率で経験値の清算を行なえる。ドロール洞窟へ行くときは、ここから車で向かうのがもっとも早い。



落ちているアイテム

	手に入るもの
❶	つぶれた懐中時計
❷	万能薬
❸	さびた金属片
❹	神凪就任記念硬貨
❺	さびた金属片
❻	ハイポーション(※1)
❼	金の針(※1)
❽	ふるい銀貨

※1……テーブルの上にある(右ページを参照)



アイテムショップ(JMマート)

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50
ハイポーション	100
ハイエリクサー	800
エリクサー	400
フェニックスの尾	1000
毒消し	10

車用品

アイテム名	価格(GIL)
FF6のおもいで	100

武器ショップ(武器販売キュルス)

分類	アイテム名	攻撃力	価格(GIL)
片手剣	ルーンセイバー	103	600
片手剣	フレイムタン	117	800
大剣	クレイモア	156	600
槍	スラッシュパイク	68	600
槍	トライデント	113	800
短剣	ミスリルナイフ	62	600
銃	ミスリルバレット	96	600
盾	パワーシールド	176	600
盾	アイスシールド	93	800
アクセサリー	カーボンバングル	——	2000
アクセサリー	ガーネットの腕輪	——	800
アクセサリー	剣闘士のアンクレット	——	2000
アクセサリー	防弾ベスト	——	2000
アクセサリー	天使のピアス	——	1000
アクセサリー	パワーストーン	——	2000

レストラン(クロウズ・ネスト テルパ支店)

食事

	ジェッティーズ	ケニーズ・ポテト	ケニーズ・サーモン
			
価格(GIL)	50	150	1400
食べたときの料理効果	毒無効 トード無効	最大HP+300	力+150 体力+200
覚えられるレシピ	——	やみつきポテトフライ	ケニーズ・デリバリー

討伐依頼

依頼名	推奨レベル	必要ランク	討伐対象		初回クリア時にもらえるもの		詳細
			名前	出現条件	報奨金(GIL)	報酬	
M062 狩り場を荒らす双角獣	23	1	デュアルホーン×3	いつでも	3480	ラストエリクサー	P.280
M063 セクルム峠の狩人達	34	1	クアール×5	日中	5600	大地のペンダント	P.280
M064 スキア高地掃討作戦	37	4	レッドレッグ×3 +ハンドレッグ×4	いつでも	6220	メガフェニックス	P.280
M065 闇を渡る轟音	37	4	鉄巨人×2	夜間	6310	メガフェニックス	P.281
M066 怒れる森の古老	63	8	エルダークアール×3	日中	22540	火炎の紋章	P.281

青いキラキラPICK UP

6 ハイポーション



7 金の針

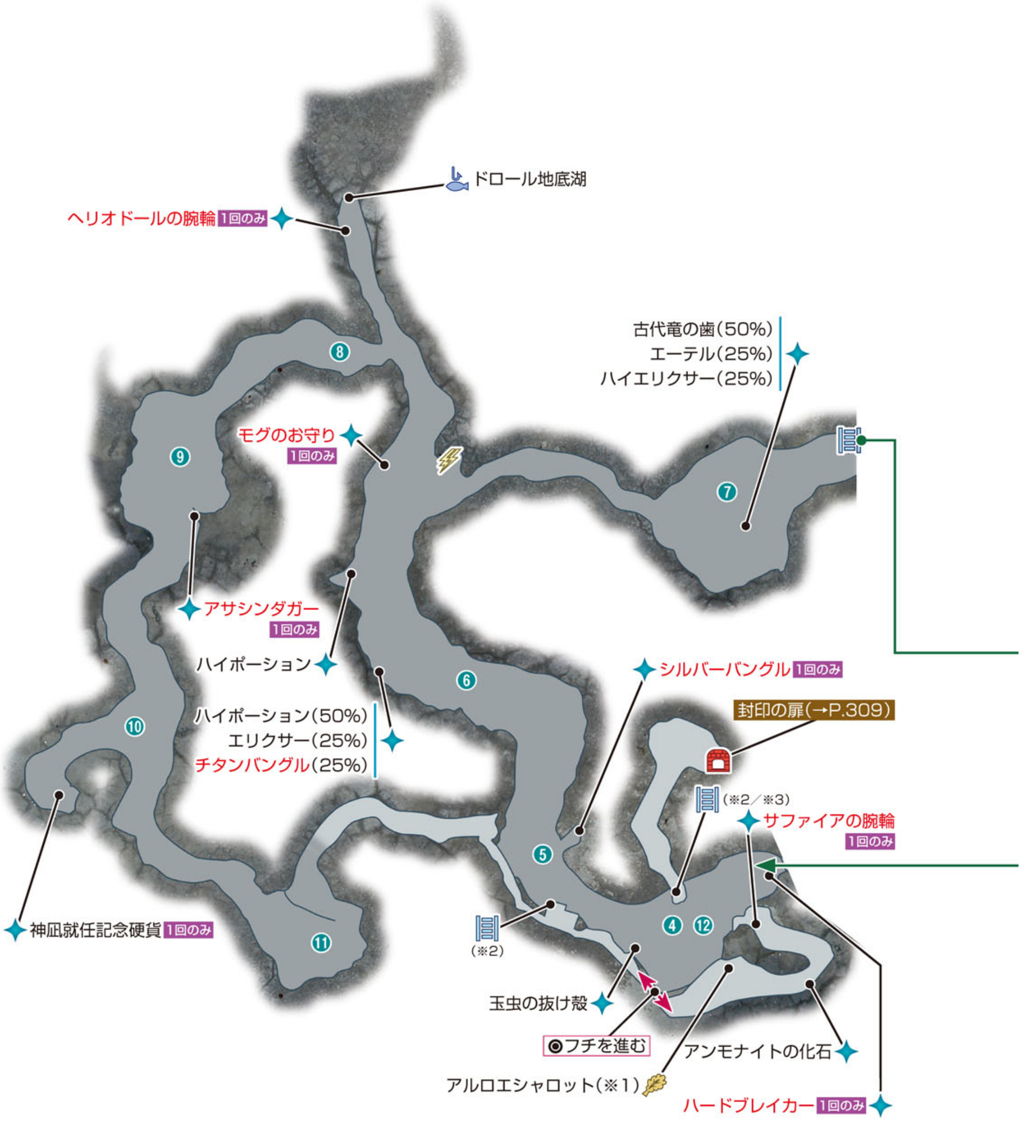




ダスカ地方 D8　ダンジョン

ドロール洞窟

ゴツゴツした岩場の奥に広がる洞窟。地面のあちこちに猛毒の水がたまっているが、釣り場がある地底湖は水がキレイで、ほかの場所では見られない珍しい魚を釣ることができる。



※1……入手するとレシピ『グリーンスープカレー』を習得できる　※2……ハシゴを下ろしたあとに利用できる
※3……ハシゴを下ろすには、敵4か敵12とのバトル中にマップシフトでハシゴがある足場へ移動し、その場所で銃や魔法などを使って敵を全滅させる必要がある

出現する敵パーティ

	パーティ	備考
▼サブクエスト 100『探索 ドロール洞窟』進行中		
1	ネクロマンサー×2 1回のみ	――
2	ヘクトアイズ×2 ＋ネクロマンサー 1回のみ	――
3	スローニン 1回のみ	スキ間がある側から訪れると出現
4	ヘクトアイズ×5 1回のみ	木の化石がある側から訪れると出現
5	スローニン＋ネクロマンサー 1回のみ	シルバーバングルに近づくと出現
6	ヘクトアイズ×4 ＋ネクロマンサー 1回のみ	シルバーバングルがある側から訪れると出現
7	スローニン×2 ＋ヘクトアイズ×3 1回のみ	冷気のエレメントストーンがある側から訪れると出現
8	ネクロマンサー 1回のみ	ヘリオドールの腕輪に近づくと出現
9	スローニン×2＋ネクロマンサー×2 1回のみ	――
10	スローニン×3 1回のみ	神凪就任記念硬貨に近づくと出現
11	スローニン＋ヘクトアイズ ＋ネクロマンサー 1回のみ	――
12	スローニン＋ヘクトアイズ×3 ＋ネクロマンサー＋鉄巨人 1回のみ	サファイアの腕輪に近づくと出現
▼サブクエスト 100『探索 ドロール洞窟』クリア後		
1	ネクロマンサー×2	――
2	ヘクトアイズ×3	――
3	スローニン	――
4	ヘクトアイズ×4＋鉄巨人	――
5	ネクロマンサー×2	――
6	ヘクトアイズ×4	――
7	ヘクトアイズ×3	――
8	ネクロマンサー	――
9	ネクロマンサー×2	――
10	スローニン×3	――
11	ヘクトアイズ×6	――

エネミーデータ



シガイ **スローニン** P.400
レベル●17 HP●13500
戦利品●エーテル(5%)



シガイ **スケルトン(※4)** P.404
レベル●21 HP●3100
戦利品●アイアンバングル(5%)



シガイ **ヘクトアイズ** P.408
レベル●20 HP●7500
戦利品●闇の紋章(1%)

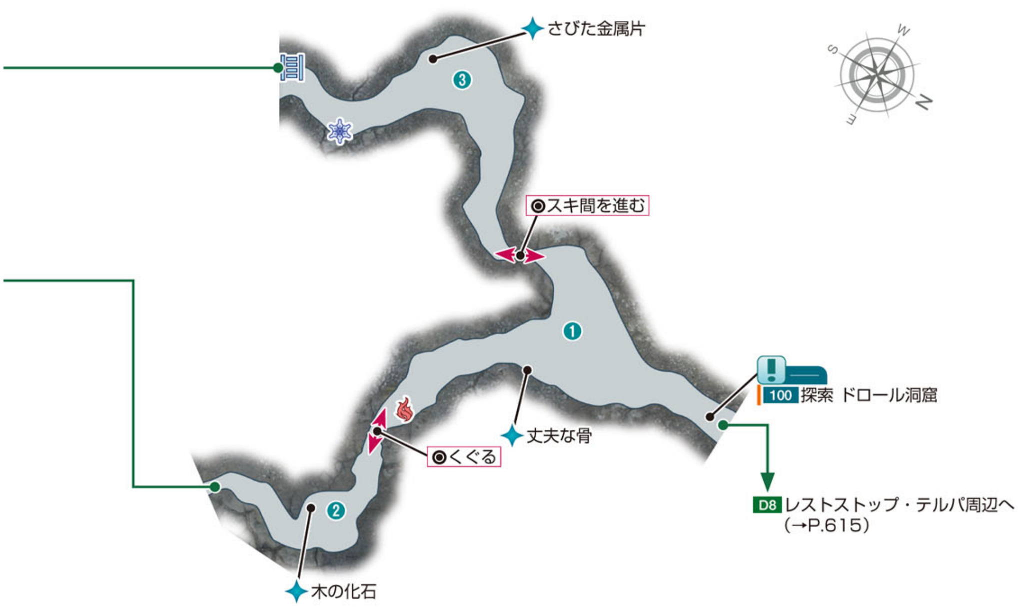


シガイ **ネクロマンサー** P.410
レベル●41 HP●45900
戦利品●虹のペンダント(3%)



シガイ **鉄巨人** P.398
レベル●30 HP●27300
戦利品●ハイエリクサー(5%)

※4……ネクロマンサーに召喚されたときのみ出現する





クレイン地方

CLEIGNE AREA

うっそうとした森や大きな湖、灼熱の溶岩が流れる火山など、豊かな自然に恵まれた地域。東側にはおもな拠点が、西側には6つのダンジョンが存在する。







採取スポットなどから入手できるもの

食材スポット

手に入るもの	入手できる場所
ヴェスペル茸	C9
マルマレーム茸	マルマレームの森
クレインシェル	C6
ダーククレイン	C6
エピオルニスの卵	C3、C4
スキアクルクミン	C1、C2、C3、C5
テネブラエオーク	C7
ケディアジンジャー	C12、ラバティオ火山
アルロエシャロット	スチリフの杜
ガーリック	C4、C5

塗料鉱石スポット

手に入るもの	入手できる場所
ホワイトストーンの結晶	C2、C3、C4、C5、C7、C9、C11、C12
ブラックストーンの結晶	
レッドストーンの結晶	
ブルーストーンの結晶	
グリーンストーンの結晶	
イエローストーンの結晶	
銀鉱石	C2、C6、C9、C12
金鉱石	
虹鉱石の結晶	

手に入るものがランダムで決まる青いキラキラ

手に入るもの	確率
いずれかの塗料鉱石(※1)	30%
つぶれた懐中時計	20%
めずらしいコイン(※2)	20%
地の宝玉	20%
ふるい紙幣	10%

※1……北部では虹鉱石の欠片またはホワイトストーンの結晶、東部では銀の欠片または金の欠片、南部ではグリーンストーンの結晶またはイエローストーンの結晶、西部ではブラックストーンの結晶またはレッドストーンの結晶

※2……西部では竜のウロコ

召喚エリアマップ



呼び出せる召喚獣

※○…呼び出せる、×…呼び出せない

召喚獣	呼び出せるエリア		
	A	B	C
タイタン	○	○	×
ラムウ	○	○	○
リヴァイアサン	○	×	○
シヴァ	○	○	○

※ただし、B内の特定のバトルではリヴァイアサンを呼び出せる

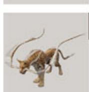
クレイン地方 エネミー出現エリアマップ

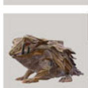


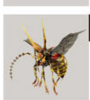
エネミーデータ


サボテンダー P.344
レベル●15 HP●5000
戦利品●神凪就任記念硬貨（100%）


サボッテンダー P.344
レベル●15 HP●5000
戦利品●サボテンの針（100%）


クアール P.352
レベル●34 HP●24400
戦利品●クアールの鞭髭（50%）

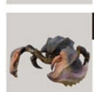

ギガントード P.354
レベル●27 HP●21500
戦利品●ガマ油（25%）、ギガントードの肉×2（75%）

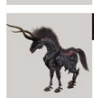

キラービー P.356
レベル●10 HP●1300
戦利品●大蜂の毒針（75%）

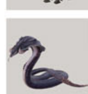

アルバ P.358
レベル●28 HP●28800
戦利品●アルバの蹴爪（25%）


トウコツ P.360
レベル●12 HP●4600
戦利品●湾曲した牙（25%）

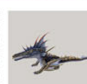

サハギン P.360
レベル●18 HP●6600
戦利品●サハギンの鱗（100%）


パワーシザー P.360
レベル●18 HP●15000
戦利品●大蟹のはさみ（50%）、パワーシザーの肉×2（50%）

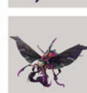

バイコーン P.362
レベル●25 HP●7700
戦利品●しなやかな尾毛（75%）

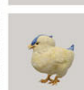

ミドガルズオルム P.362
レベル●54 HP●146900
戦利品●大蛇の鱗（50%）、ミドガルズオルムの肉×2（50%）

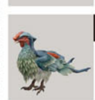

コントン P.364
レベル●22 HP●3100
戦利品●コントンの毛皮（50%）

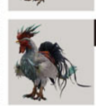

シーデビル P.366
レベル●28 HP●9000
戦利品●尖った頭鰭（20%）


カーラボス P.366
レベル●40 HP●89000
戦利品●ざらざらした殻（50%）、カーラボスの肉×2（50%）


ソルジャーワスプ P.368
レベル●37 HP●33700
戦利品●棘だらけのカマ（75%）


ヒナドリス P.368
レベル●14 HP●2500
戦利品●ヒナドリスの肉×2（100%）


バジリスク P.370
レベル●24 HP●17700
戦利品●バジリスクの肉×2（50%）、バジリスクの飾り羽根（50%）


コカトリス P.370
レベル●35 HP●32900
戦利品●コカトリスの尾羽根（100%）

出現するエネミー

※●…いつでも　昼…日中のみ　夜…夜間のみ　CLEIGNE AREA

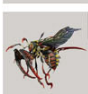
エネミー	出現エリア								
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
サボテンダー	●	—	●	—	—	●	●	—	—
サボッテンダー	●	—	●	—	—	●	●	—	—
クアール	—	—	●	—	—	—	—	—	—
ギガントード	(雨天)	(雨天)	(雨天)	(雨天)	—	(雨天)	—	—	—
キラービー	●	●	—	—	—	—	—	—	—
アルバ	—	—	—	—	—	—	●	—	—
トウコツ	●	—	—	—	—	—	●	—	—
サハギン	—	●	—	—	—	●	—	—	—
パワーシザー	—	●	●	●	●	—	—	—	—
バイコーン	昼	—	昼	昼	—	—	—	昼	—
ミドガルズオルム	—	●	—	—	—	—	—	—	—
コントン	—	—	●	—	—	—	—	—	—
シーデビル	—	●	—	●	●	—	—	—	—
カーラボス	—	—	—	—	●	—	—	—	—
ソルジャーワスプ	—	—	—	—	—	—	—	—	●
ヒナドリス	—	—	—	—	—	昼	—	—	—
バジリスク	—	—	—	—	—	昼	—	—	—
コカトリス	—	—	—	—	—	昼(※1)	—	—	—
ムシュフシュ	—	—	—	—	—	●	—	—	—
キラーワスプ	—	—	—	—	—	●	—	—	—
サルファーアラクラン	—	—	—	—	—	—	—	●	●
雷神鳥	—	—	—	—	—	—	—	●	—
モルボルドゥーム	—	—	—	—	—	—	—	—	●
ノーブルバジリスク	—	—	—	—	—	—	—	—	昼
ノーブルコカトリス	—	—	—	—	—	—	—	—	昼
ノーブルヒナドリス	—	—	—	—	—	—	—	—	昼
シガイ(※2)	夜	夜	夜	夜	夜	夜	夜	夜	夜
シガイ(強)	—	—	—	—	—	—	—	—	夜
帝国軍(※3)	●	—	●	—	●	●	●	●	—

※1……一部の個体のみ夜間にも出現する
※2……トンネル内では日中にも出現する。ほかの地方から移動してきた場合は、直前にいた地方のシガイが出現することもある
※3……道路上を封鎖していたり、揚陸艇に乗って上空から現れたりする。現れる帝国軍は、物語を進めると変わる

CLEIGNE AREA



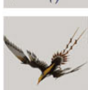
ムシュフシュ P.370
レベル●24　HP●7500
戦利品●鱗甲板(50%)



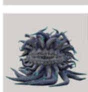
キラーワスプ P.372
レベル●28　HP●7800
戦利品●棘だらけのカマ(75%)



サルファーアラクラン P.372
レベル●25　HP●3400
戦利品●サソリの針(30%)



雷神鳥 P.374
レベル●29　HP●4100
戦利品●雷神鳥の羽(75%)



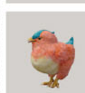
モルボルドゥーム P.384
レベル●85　HP●136800
戦利品●モルボルの目玉(100%)



ノーブルバジリスク P.386
レベル●62　HP●171000
戦利品●綺麗な飾り羽根(85%)



ノーブルコカトリス P.388
レベル●70　HP●204500
戦利品●立派な尾羽根(100%)



ノーブルヒナドリス P.388
レベル●44　HP●44500
戦利品●ふわふわした羽毛(75%)

シガイ


鉄巨人 P.398
レベル●30　HP●27300
戦利品●ハイエリクサー(5%)

シガイ


スローニン P.400
レベル●17　HP●13500
戦利品●エーテル(5%)

シガイ


サンダーボム P.402
レベル●21　HP●7000
戦利品●(※4)

シガイ


ホブゴブリン P.404
レベル●20　HP●6300
戦利品●ガーネットの腕輪(3%)

シガイ


ガルキマセラ P.408
レベル●24　HP●18700
戦利品●戦士のアンクレット(3%)

シガイ


トンベリ P.410
レベル●29　HP●22800
戦利品●白のチョーカー(5%)

シガイ


ウルフラマイター P.422
レベル●42　HP●81800
戦利品●メガポーション(8%)

シガイ(強)


ヨウジンボウ P.426
レベル●46　HP●46500
戦利品●セーフティビット(1%)

シガイ(強)


ナーガラージャ P.426
レベル●49　HP●122700
戦利品●タリスマン(4%)

※4……イエローストーンの欠片×2(40%)、イエローストーン鉱石×2(10%)、グリーンストーンの欠片×2(40%)、グリーンストーン鉱石×2(10%)

クレイン地方

C1 レスタルム周辺

レスタルムのパーキングには、給油機がない。レガリアにガソリンを入れたいときは、すぐ横にあるコルニクス鉱油レスタルム支店に駐車しよう。



※1……アイテムショップ(ミニマート)のデータはP.631に掲載





食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	スキアクルクミン(※2)	○	1時間

※2……入手するとレシピ『野菜たくさんカレー』を習得できる

手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	ハイエリクサー	×	×

青いキラキラPICK UP

1 ハイエリクサー







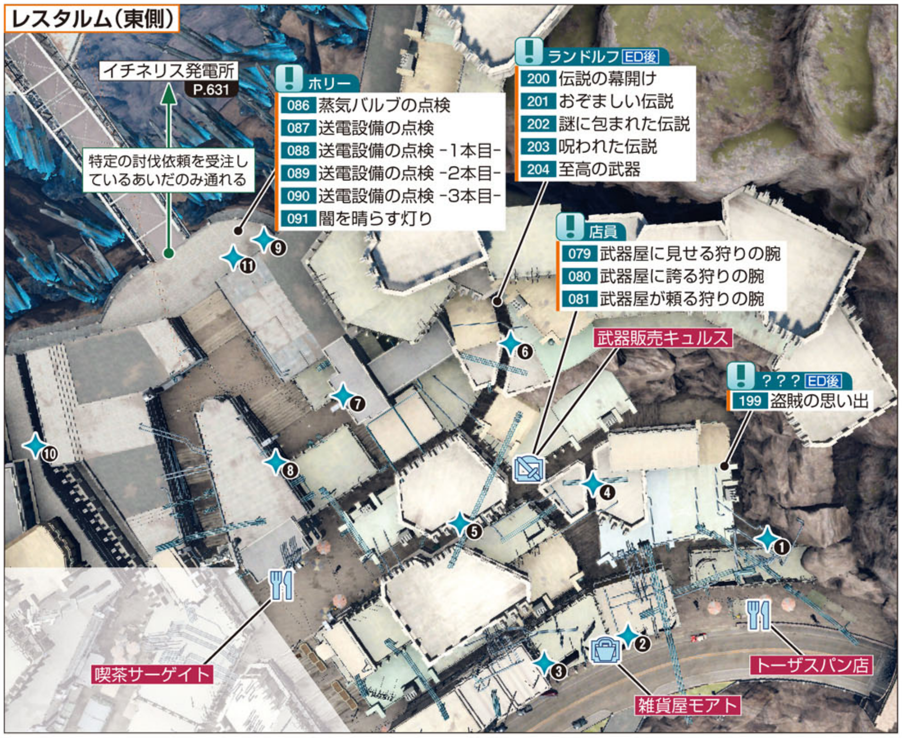


クレイン地方 C1　拠点

レスタルム

王都の外の世界ではもっとも大きな街。市場でにぎわう街の西側には、いくつものショップが店をかまえる。開始できるサブクエストが多く、討伐依頼もふたつのレストランで受注可能。

レスタルム(東側)



落ちているアイテム

	手に入るもの
❶	つぶれた懐中時計
❷	金の針
❸	マジックボトル
❹	壊れたハーモニカ
❺	おとめのキッス
❻	石材
❼	神凪就任記念硬貨
❽	フェニックスの尾
❾	綺麗な空き瓶
❿	ふるい小銭
⓫	耐熱防護服 ED後

アイテムショップ(雑貨屋モアト)

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50
ハイポーション	100
エリクサー	400
ハイエリクサー	800
フェニックスの尾	1000
毒消し	10
金の針	50
気付け薬	50
おとめのキッス	100

車用品

アイテム名	価格(GIL)
マイス	8000
フレイムパターンⅠ	500
フレイムパターンⅡ	500
フレイムパターンⅢ	500

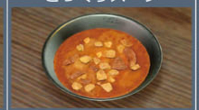
武器ショップ(武器販売キュルス)

分類	アイテム名	攻撃力	価格(GIL)
片手剣	ルーンセイバー	103	600
片手剣	フレイムタン	117	800
大剣	クレイモア	156	600
大剣	ハードブレイカー	244	1500
槍	スラッシュパイク	68	600
槍	アイススピア	133	1500
短剣	ミスリルナイフ	62	600
短剣	アサシンダガー	126	1500
銃	ミスリルバレット	96	600
盾	パワーシールド	176	600
盾	アイスシールド	93	800
アクセサリー	カーボンバングル	——	2000
アクセサリー	ガーネットの腕輪	——	800
アクセサリー	剣闘士のアンクレット	——	2000
アクセサリー	防弾ベスト	——	2000
アクセサリー	天使のピアス	——	1000
アクセサリー	パワーストーン	——	2000

※価格は、サブクエスト 079『武器屋に見せる狩りの腕』をクリアすると3割引に、081『武器屋が頼る狩りの腕』をクリアすると5割引になる

レストラン(トーザスパン店)

食事

	テーブルバンズ	こっくりスープ	マグナムテーブルバンズ
			
価格(GIL)	1200	960	1100
食べたときの料理効果	力+120 魔力+100 最大HP+200	力+120 精神+200 炎耐性+70	最大HP+600 HP回復速度+50%
覚えられるレシピ	—	—	—

レストラン(喫茶サーゲイト)

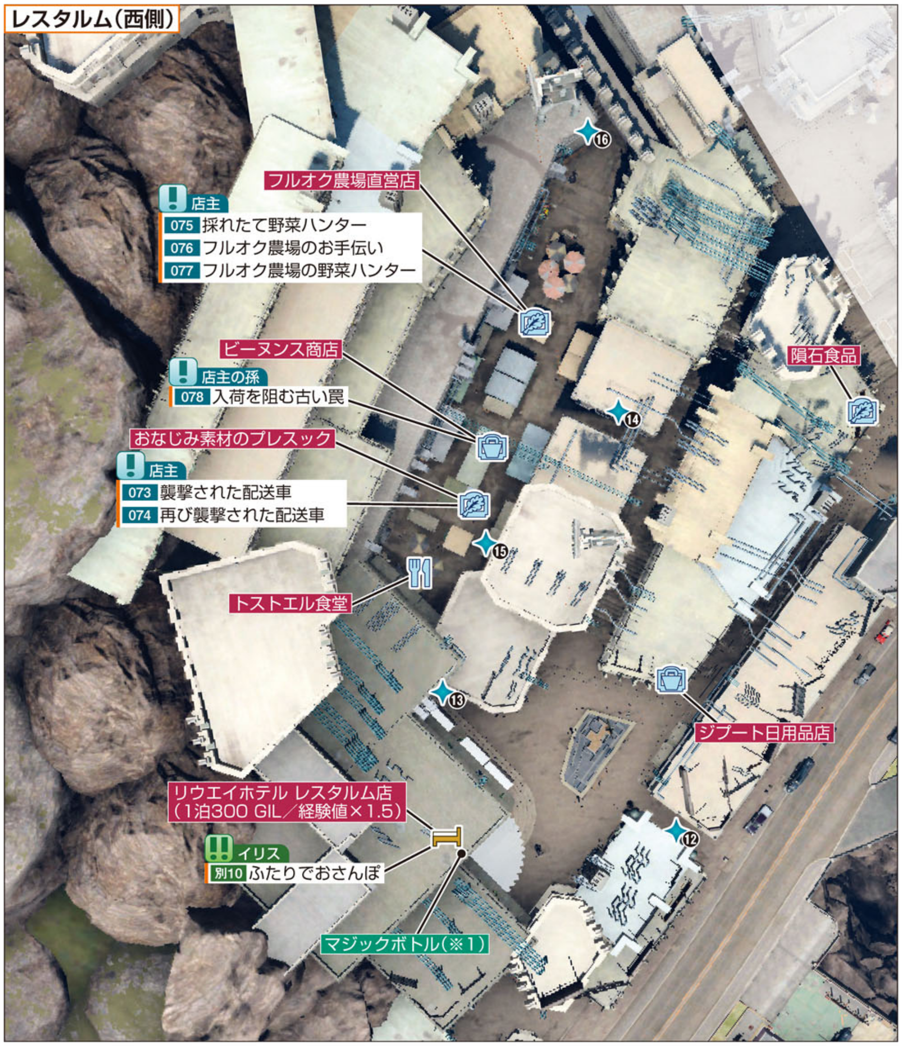
食事

	ナッツソース焼き鳥	スープ&パン	チキンライス
			
価格(GIL)	600	850	480
食べたときの料理効果	力+120 最大HP+400	力+150 HP回復速度+100%	力+80 最大HP+250 HP回復速度+25%
覚えられるレシピ	—	—	ペッパーチキンライス

討伐依頼

依頼名	推奨レベル	必要ランク	討伐対象 名前	討伐対象 出現条件	初回クリア時にもらえるもの 報奨金(GIL)	初回クリア時にもらえるもの 報酬	詳細
M035 山道の安全を確保しろ	12	1	トウコツ×9	いつでも	2270	ハイエリクサー	P.270
M036 カルタインの滝飛沫	22	1	アイスボム×5	夜間	3380	ラストエリクサー	P.270
M037 猛威を振るう蜂の毒	22	1	ジョックビー×3 +キラービー×5	いつでも	3390	緑のチョーカー	P.270
M038 イチネリスからの救援要請	24	1	ガルキマセラ×8	夜間	3540	ラストエリクサー	P.271
	発生時期		CHAPTER 08を開始したあと				
M039 カエル捕りがカエルになる	27	3	ヘカトントード×2	日中・雨天	4070	ラストエリクサー	P.271
M040 原野を見渡す長い首	28	3	アルバ×5	日中	4480	ラストエリクサー	P.271
M041 山から帰ってきたアイツ	30	4	メガロトウコツ×5	いつでも	4890	メガフェニックス	P.272
M042 雨天決闘! ウェナス川の毒ガエル	32	4	ガイアトード	日中・雨天	5350	メガフェニックス	P.272
M043 悪の一党 まかり通さず	38	4	サハギンリーダー×3 +サハギン×2	いつでも	6650	騎士のアンクレット	P.272
M044 フタのできない大悪臭	38	1	モルボル	いつでも	6780	金の砂時計	P.273
	発生時期		CHAPTER 15を開始したあと				
M045 戦慄の殺人鬼	57	1	ジグラト×5	夜間	16480	セーフティビット	P.273
	発生時期		CHAPTER 15を開始したあと				
M046 地を這う凶兆を討て	68	1	グローツラング×2	いつでも	26840	赤のチョーカー	P.273
	発生時期		CHAPTER 15を開始したあと				
M047 手向けを求める幾百の骨	72	1	イゾルデハンズ	夜間	33790	闇の紋章	P.274
	発生時期		CHAPTER 15を開始したあと				
M048 死将 王を討つ	99	1	アヤカシ	夜間	42000	リボン	P.274
	発生時期		CHAPTER 15を開始したあと				

レスタルム（西側）



※1……CHAPTER 03のあいだに、ジャレッドに話しかけると入手できる

落ちているアイテム

	手に入るもの
⑫	ふるい銀貨
⑬	万能薬
⑭	ポーション
⑮	エボニーステッカー
⑯	コルニクス鉱油ステッカー

アイテムショップ（ジプート日用品店）

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)
気付け薬	50
おとめのキッス	100

アクセサリー

アイテム名	価格(GIL)
星のペンダント	3000
虹のペンダント	3000
月のペンダント	3000
大地のペンダント	3000
金の砂時計	3000

アイテムショップ(ビーヌンス商店)

アクセサリー

アイテム名	価格(GIL)
対弾スーツ	5000
耐熱インナー	3000
耐寒インナー	3000
耐電インナー	3000
整髪料	1000
白いスニーカー	1000
包帯	1000

だいじなもの

アイテム名	価格(GIL)
モルタルのサボテンダー	1000

※価格は、サブクエスト 078『入荷を阻む古い罠』をクリアすると3割引になる

食材ショップ(隕石食品)

食材

アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)
ジギィハム	30	デュアルホーンの肉	160
ランチョンミート缶	100	ルシストマト	200
エピオルニスの卵	20	ヒナドリスの肉	240
毛長羊の乳	10	キラートマト	500
ソードテイルの肉	60	ワイルドオニオン	100
アナクの肉	80	リード芋	40
バレッテの肉	220	フンゴオンゴ茸	80
ガルラの肉	120	リードペッパー	20

食材ショップ(フルオク農場直営店)

食材

アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)
ベヒーモスの肉	3200	クエクエ豆	100
ズーの肉	4800	イオスグリンピース	30
クジャタの骨髄	2700	テーブルビート	200
ケディアジンジャー	600	スイートペッパー	50
アルロエシャロット	800	ガーリック	100
ゼクサム米	200	ワイルドオニオン	100
最高級クレイン小麦	980	リード芋	40

※価格は、サブクエスト 075『採れたて野菜ハンター』をクリアすると3割引に、サブクエスト 077『フルオク農場の野菜ハンター』をクリアすると5割引になる

食材ショップ(おなじみ素材のプレスック)

食材

アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)
高級ジギィハム	400	スキアクルクミン	250
ギガントードの肉	520	ホルドハナツメグ	600
クイーンガルラの肉	670	クレイン小麦	100
グリフォンの肉	3200	マルマレーム茸	1000
ミドガルズオルムの肉	2400	シジラガザミ	300
パワーシザーの肉	180	いぶし木	310

※価格は、サブクエスト 074『再び襲撃された配送車』をクリアすると3割引になる

レストラン(トストエル食堂)

食事

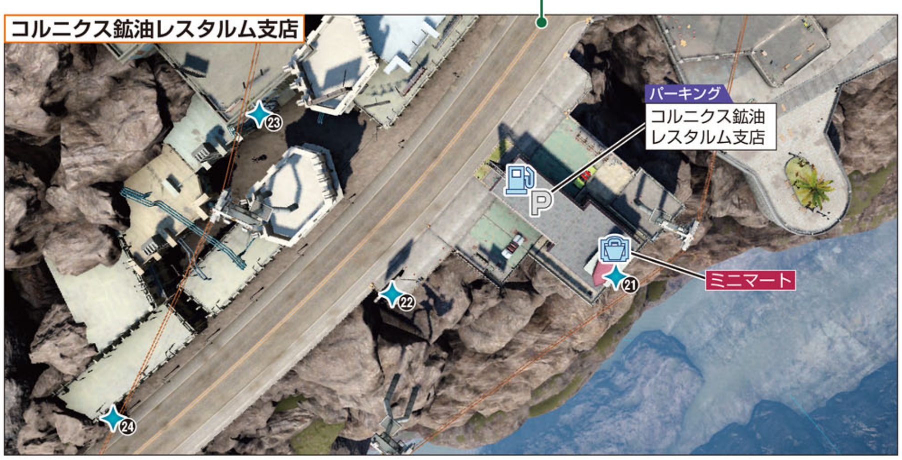
	モツの煮込み	スパイシー串焼き
		
価格(GIL)	1350	7200
食べたときの料理効果	魔力+200 HP回復速度+75%	レベル差があるほど与えるダメージがアップ 力+350 最大HP+1000
覚えられるレシピ	レスタルム風モツ煮込み	ミドガルズオルムの香味焼き



討伐依頼

依頼名	推奨レベル	必要ランク	討伐対象 名前	出現条件	初回クリア時にもらえるもの 報奨金(GIL)	報酬	詳細
M049 釣り人の仇を取れ	24	1	サハギンローグ×3	いつでも	3660	ラストエリクサー	P.275
M050 勇壮なる空の覇者	30	1	グリフォン	いつでも	4935	メガフェニックス	P.275
M051 挙げごたえのある首級	31	1	アルバガドール×2+アルバ×3	日中	5070	雷の紋章	P.275
M052 ヒステリックな女王様	38	4	クイーンビー×3	いつでも	6850	メガフェニックス	P.276
M053 化生のプリンセス	41	1	アリアドネ+コクヤングティ×3	いつでも	7950	メガフェニックス	P.276
	発生時期	別行動クエスト 別10『ふたりでおさんぽ』をクリアしたあと					
M054 陽炎を斬る黒刃	52	1	アラムシャ	夜間	14490	シルバーバングル	P.276
	発生時期	CHAPTER 08を開始したあと					





落ちているアイテム

	手に入るもの
⑰	ハイエリクサー
⑱	ふるい銀貨
⑲	古い本
⑳	ガラスの宝玉
㉑	ふるい小銭
㉒	気付け薬
㉓	ハイポーション
㉔	綺麗な空き瓶

カップヌードルワゴン

食材

アイテム名	価格(GIL)
カップヌードル	220

※1……テーブルの上にある本を調べるとレシピを習得できる
※2……カップヌードルワゴンに近づくとレシピを習得できる
※3……CHAPTER 08以降に、イリスに話しかけると入手できる
※4……食事をしている女性に近づくとレシピを習得できる

アイテムショップ(ミニマート)

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50
ハイポーション	100
エリクサー	400
ハイエリクサー	800
フェニックスの尾	1000
毒消し	10

トレジャー

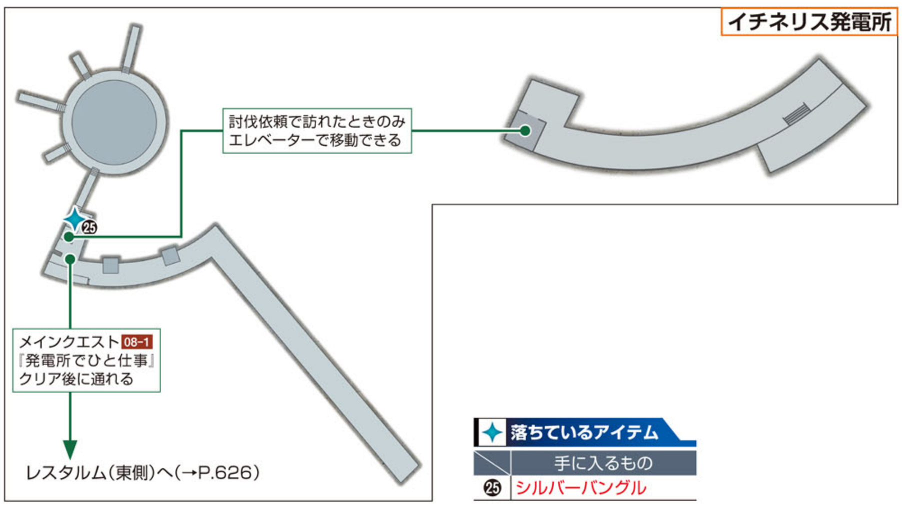
アイテム名	価格(GIL)
修理キット	100

車用品

アイテム名	価格(GIL)
噴射式整流装置	6000
補助タンク	6000
「上級」色見本帳	10000
キャバリエステッカー	150
FF14のおもいで PART1	100
FF14のおもいで PART2	100

レジャー用品

アイテム名	価格(GIL)
スパイダーシルク	30
スーパーバリーン	100
ジャンボタスク・ガルラ	200
ジャンボタスク・グリーンガルラ	200
ジャンボタスク・クイーンガルラ	200
ウォータークェーカー・SWマッドピンク	200
ウォータークェーカー・SWグリーン	200
ウォータークェーカー・アビスウォーム	200



落ちているアイテム

	手に入るもの
25	シルバーバングル



クレイン地方

C2

土産ものバーブスト周辺

土産ものバーブストやウェナス川上流のパーキングの近くからは、川へ下りられる。バイオブラストの改造に必要なダイナモを、川原で拾っておこう。



トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	メガポーション	○	1時間
❷	ダイナモ	×	1時間
❸	メガフェニックス	×	1時間

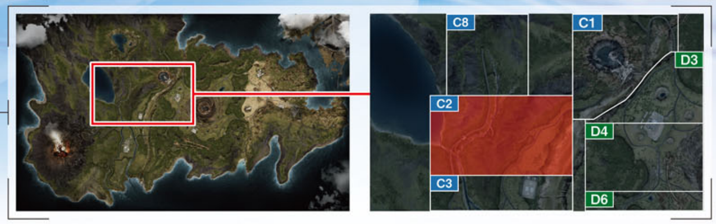
食材スポット

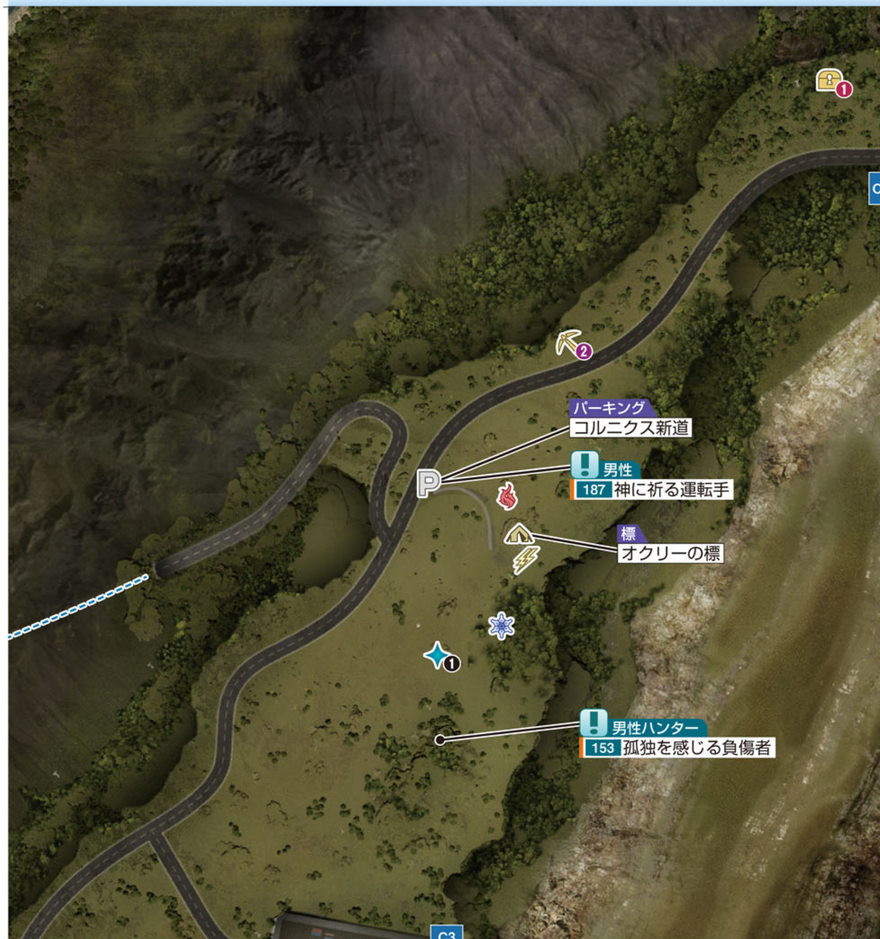
	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	スキアクルクミン(※1)	×	1時間
❷	スキアクルクミン(※1)	×	1時間

※1……入手するとレシピ『野菜たくさんカレー』を習得できる

塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ホワイトストーンの結晶(17%) ブラックストーンの結晶(17%) レッドストーンの結晶(17%) ブルーストーンの結晶(17%) グリーンストーンの結晶(16%) イエローストーンの結晶(16%)	×	30分
❷	銀鉱石(40%) 金鉱石(35%) 虹鉱石の結晶(25%)	○	30分





手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	カーボンバングル	×	×
❷	エリクサー	×	×
❸	ハイポーション	×	×
❹	電解コンデンサ	×	×
❺	ブロンズバングル	×	×
❻	メガフェニックス	×	×
❼	かがやく金属片	×	×

青いキラキラPICK UP

❶ カーボンバングル

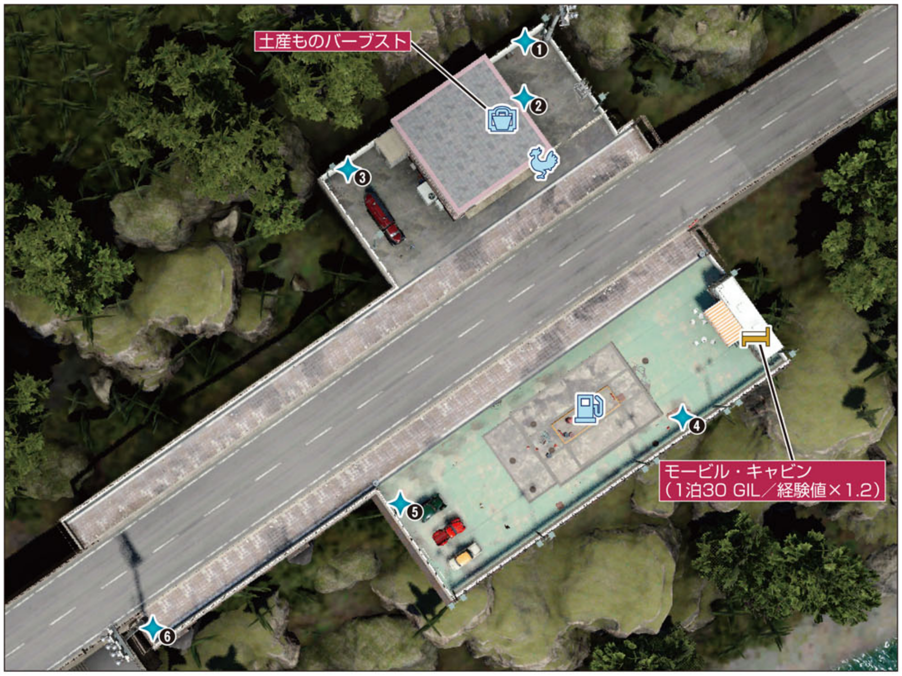




クレイン地方 C2　拠点

土産ものバーブスト

ウェナス川沿いの道路にある、土産ものをあつかう小さな販売所。アイテムショップでは、メズマライズの角やアナクの蹴爪といった野獣の身体の一部が売られている。



落ちているアイテム

	手に入るもの
❶	スラップオブデス・サハギン(50%) スラップオブデス・シーデビル(50%)
❷	スパイダーシルク
❸	ふるい銀貨
❹	神凪就任記念硬貨
❺	さびた金属片
❻	デッドリールーレット・ブラッディレッド(50%) ブリーザー・レッドドラゴン(50%)

アイテムショップ(土産ものバーブスト)

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50
ハイポーション	100
エリクサー	400
ハイエリクサー	800
フェニックスの尾	1000

トレジャー

アイテム名	価格(GIL)
トウテツの爪	180
ガルラの牙	280
メズマライズの角	320
鱗甲板	480
アナクの蹴爪	600
アナクの枝角	1800
ベヒーモスの角	5000

だいじなもの

アイテム名	価格(GIL)
鉄人のレシピブック vol.3(※1)	1000

車用品

アイテム名	価格(GIL)
ロイヤルストライプⅠ	500
ロイヤルストライプⅡ	500
FF11のおもいで PART1	100
FF11のおもいで PART2	100
FF11のおもいで PART3	100
FF11のおもいで PART4	100
FF11のおもいで PART5	100

レジャー用品

アイテム名	価格(GIL)
スパイダーシルク	30
スーパーバリーン	100
ドラゴンズベアード	500
ブリーザー・レッドドラゴン	50
ブリーザー・グリーンドラゴン	50
ブリーザー・ブルードラゴン	50
ウィスカー・モーグリパール	50
ウィスカー・クリスタル	50
ウィスカー・チョコ	50

※1……レシピ『風薫るテルパガレット』を習得できる

王家の知識 つり具の行商屋が現れる場所

ルシスにある釣り場のうち、下の図の4ヵ所には、日中のあいだのみ、釣り具を取りあつかう行商屋が姿を現す（夜になると釣り場からいなくなる）。品ぞろえは釣り場ごとに異なり、その場所で釣りをするのに適したルアーが売られている場合が多いので、実際に購入して使ってみるのもいいだろう。

つり具の行商屋がいる場所





つり具の行商屋で買えるアイテム

アイテムショップ
（つり具の行商屋：ゼクサム用水池）

レジャー用品

アイテム名	価格(GIL)
スパイダーシルク	30
スーパーバリーン	100
ウィスカー・モーグリパール	50
ウィスカー・クリスタル	50
ウィスカー・チョコ	50
デッドリールーレット・アーリマン	50
デッドリールーレット・フロートアイ	50
デッドリールーレット・ブラッディレッド	50
ウォータークェーカー・SWマッドピンク	200
ウォータークェーカー・SWグリーン	200
ウォータークェーカー・アビスウォーム	200

アイテムショップ
（つり具の行商屋：メーダ川）

レジャー用品

アイテム名	価格(GIL)
スパイダーシルク	30
スーパーバリーン	100
ウィスカー・モーグリパール	50
ウィスカー・クリスタル	50
ウィスカー・チョコ	50
デッドリールーレット・アーリマン	50
デッドリールーレット・フロートアイ	50
デッドリールーレット・ブラッディレッド	50
ウォータークェーカー・SWマッドピンク	200
ウォータークェーカー・SWグリーン	200
ウォータークェーカー・アビスウォーム	200

アイテムショップ
（つり具の行商屋：巨神の水鏡）

レジャー用品

アイテム名	価格(GIL)
スパイダーシルク	30
スーパーバリーン	100
ドラゴンズベアード	500
ボンバー・ボム	50
ボンバー・アイスボム	50
ボンバー・サンダーボム	50
ニードル1000・サボテンダー	50
ニードル1000・メタルサボテン	50
ニードル1000・ゴールドサボテン	50

アイテムショップ
（つり具の行商屋：ヴェスペル湖・離れ小島）

レジャー用品

アイテム名	価格(GIL)
スパイダーシルク	30
スーパーバリーン	100
ドラゴンズベアード	500
スラップオブデス・サハギン	200
スラップオブデス・コーラルデビル	200
スラップオブデス・シーデビル	200
ブリーザー・レッドドラゴン	50
ブリーザー・グリーンドラゴン	50
ブリーザー・ブルードラゴン	50
ジャンボタスク・ガルラ	200
ジャンボタスク・グリーンガルラ	200
ジャンボタスク・クイーンガルラ	200

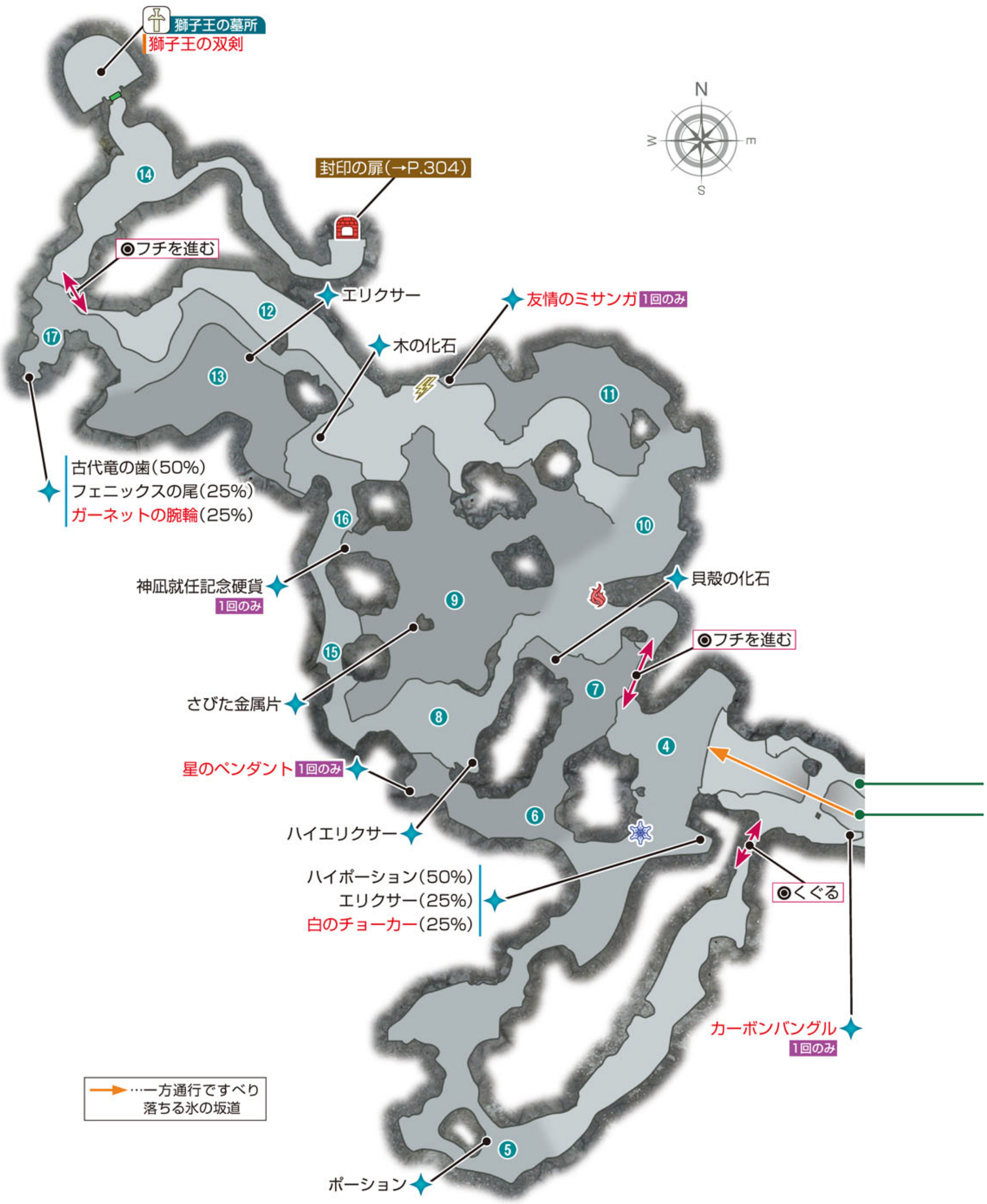
※各ショップでの価格は、ノクティスのスキルレベルが3になると1割引、6になると3割引、9になると5割引になる



クレイン地方 C2 ダンジョン

グレイシャー洞窟

カルタイン大滝の裏側に入口が隠された、獅子王の双剣が安置されている洞窟。内部の気温はかなり低く、凍りついた坂道に足を踏み入れると、下まですべり落ちてしまう。



出現する敵パーティ

No.	パーティ
▼獅子王の双剣を入手する前	
1	プリン×3 1回のみ
2	インプ×5 1回のみ
3	インプ×2+スローニン 1回のみ
4	アルケニー 1回のみ
5	プリン×3 1回のみ
6	インプ×5 1回のみ
7	インプ×3 1回のみ
8	アルケニー 1回のみ
9	アルケニー+インプ×5 1回のみ
10	プリン×3 1回のみ
11	インプ×5 1回のみ
12	プリン×3+スローニン 1回のみ
13	アルケニー 1回のみ
14	インプ×5+プリン×2 +マインドフレア×3 1回のみ

No.	パーティ
▼獅子王の双剣を入手したあと	
1	プリン×3
2	インプ×4
3	スローニン
4	インプ×6
5	プリン×3
6	インプ×5
7	インプ×4
8	アルケニー
9	インプ×5
10	プリン×3
11	インプ×5
13	プリン×3
14	インプ×6
15	インプ×4
16	インプ×4
17	インプ×4

エネミーデータ



シガイ **タランチュラ(※1)** P.394
レベル●6　HP●800
戦利品●ポーション(8%)



シガイ **アルケニー** P.396
レベル●12　HP●13000
戦利品●エリクサー(8%)



シガイ **インプ** P.398
レベル●13　HP●2400
戦利品●ブロンズバングル(3%)



シガイ **プリン** P.400
レベル●14　HP●2500
戦利品●ポーション(3%)

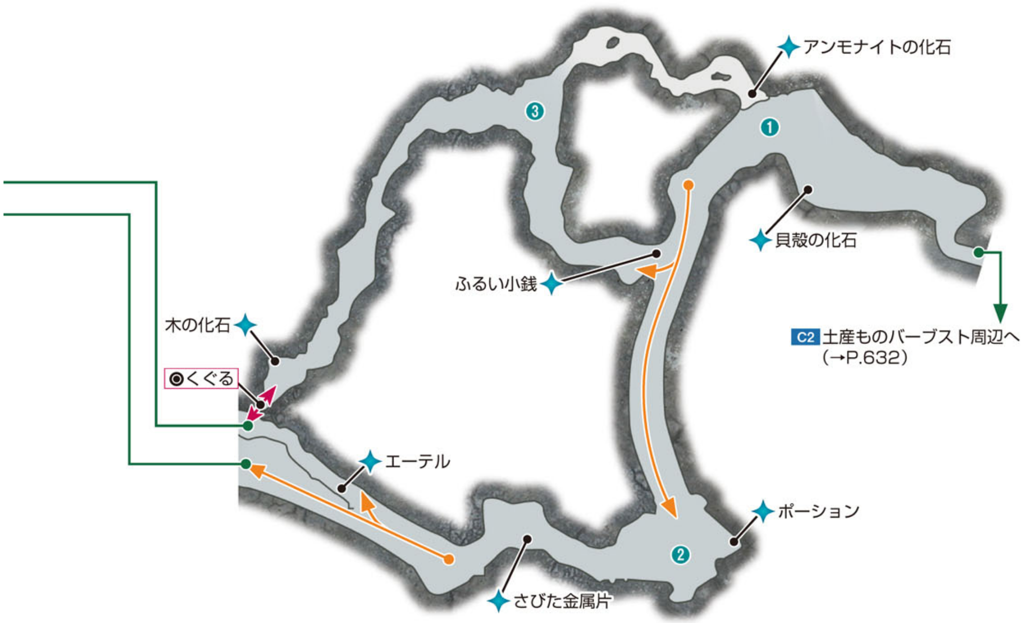


シガイ **スローニン** P.400
レベル●17　HP●13500
戦利品●エーテル(5%)



シガイ **マインドフレア** P.402
レベル●19　HP●20200
戦利品●ホワイトセージ(3%)

※1……アルケニーに産み出されたときのみ出現する



クレイン地方

C3

トーレンズ基地周辺

耐性を大幅に上げる火炎の紋章と氷の紋章を、青いキラキラで拾える。釣りを楽しみたいなら、つり具のタバサで高性能のリールを買うのもいい。



トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	ミスリルジョイント	○	1時間
2	ミスリルジョイント(※1)	×	1時間
3	チョバムアーマー ED後	×	1時間

※1……橋の下にある

食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	エピオルニスの卵	×	1時間
2	スキアクルクミン(※2)	×	1時間

※2……入手するとレシピ『野菜たくさんカレー』を習得できる

塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	ホワイトストーンの結晶(17%) ブラックストーンの結晶(17%) レッドストーンの結晶(17%) ブルーストーンの結晶(17%) グリーンストーンの結晶(16%) イエローストーンの結晶(16%)	×	30分

手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	地の宝玉	×	×
2	氷の紋章(※3)	×	×
3	火炎の紋章	×	×
4	ハイエリクサー(※4)	×	×

※3……鉄塔のハシゴをのぼった先にある　※4……橋の下にある





アイテムショップ(つり具のタバサ)

レジャー用品

アイテム名	価格(GIL)
スパイダーシルク	30
スーパーバリーン	100
スラップオブデス・サハギン	200
スラップオブデス・コーラルデビル	200
スラップオブデス・シーデビル	200
ブリーザー・レッドドラゴン	50
ブリーザー・グリーンドラゴン	50
ブリーザー・ブルードラゴン	50
ジャンボタスク・ガルラ	200
ジャンボタスク・グリーンガルラ	200
ジャンボタスク・クイーンガルラ	200
バタフライエッジ	7000
ガラテア	6800

※価格は、ノクティスのスキルレベルが3になると1割引、6になると3割引、9になると5割引になる

クレイン地方
C4
オールド・レスタ周辺

トレジャースポットでは、アトラクトウェイブの改造に使う油圧シリンダーを入手可能。CHAPTER 15なら、強力な銃のハイパーマグナムも拾える。



※1……メインクエスト06-2『帝国への反撃』開始後に入れる

トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	油圧シリンダー	×	1時間
2	玉虫の抜け殻	○	1時間
3	ラストエリクサー	×	1時間
4	帝国勲一等名誉勲章	×	1時間
5	ハイパーマグナム ED後	×	1時間

塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	ホワイトストーンの結晶(17%) ブラックストーンの結晶(17%) レッドストーンの結晶(17%) ブルーストーンの結晶(17%) グリーンストーンの結晶(16%) イエローストーンの結晶(16%)	○	30分

食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	エピオルニスの卵	○	1時間
2	ガーリック(※2)	×	1時間
3	ガーリック(※2)	×	1時間

※2……入手するとレシピ『スパイシートード』を習得できる

手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	ミスリルジョイント	×	×





青いキラキラPICK UP

✦❶ ミスリルジョイント

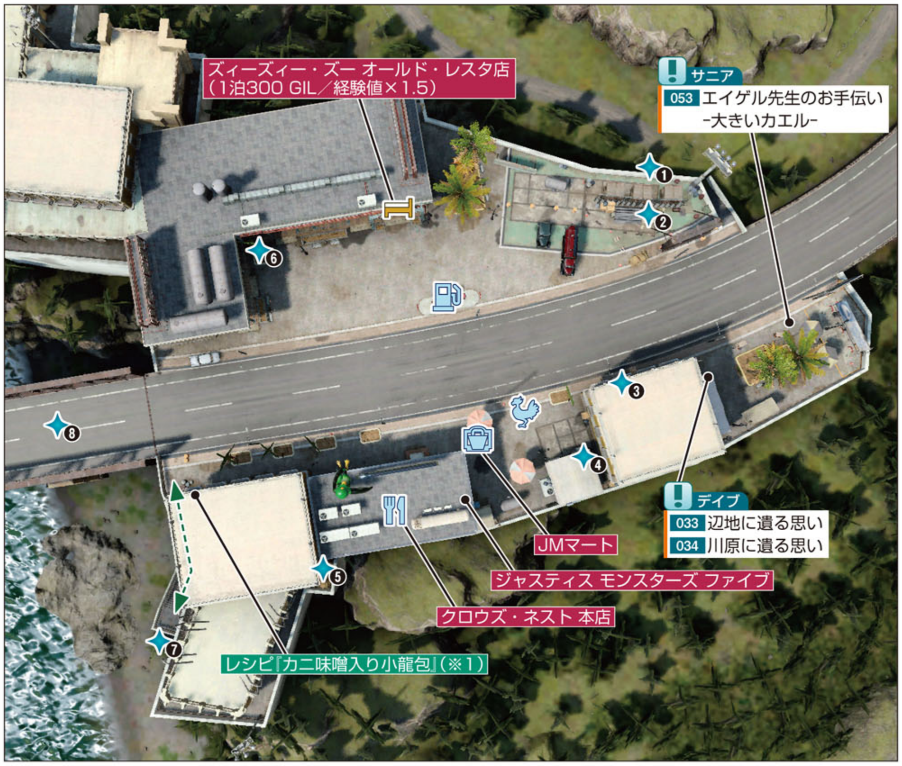




クレイン地方 C4　拠点

オールド・レスタ

クロウズ・ネストの本店があることで知られる、ヴォラレ基地の近くの拠点。ここのJMマートは食材の品ぞろえが豊富で、ほかのショップにはないアルスト茸やヴェスペル茸が買える。



※1……テーブルの上にある本を調べるとレシピを習得できる

落ちているアイテム

	手に入るもの
❶	ガラスの宝玉
❷	さびた金属片
❸	ハイポーション
❹	さびた金属片
❺	ふるい銀貨
❻	金の針
❼	神凪就任記念硬貨
❽	ニードル1000・メタルサボテン(50%) ウィスカー・クリスタル(50%)／(※2)

※2……橋の下にある

青いキラキラPICK UP

❹ さびた金属片



アイテムショップ(JMマート)

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50
ハイポーション	100
エリクサー	400
ハイエリクサー	800
フェニックスの尾	1000
毒消し	10

食材

アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)
ジギィハム	30	アルスト茸	200
高級ジギィハム	400	ヴェスペル茸	300
ランチョンミート缶	100	マルマレーム茸	1000
エピオルニスの卵	20	テーブルビート	200
アナクの肉	80	ゼクサム米	200
バレッテの肉	220	最高級クレイン小麦	980
ガルラの肉	120	スキアクルクミン	250
デュアルホーンの肉	160	ホルドハナツメグ	600
ヒナドリスの肉	240	リードペッパー	20
ギガントードの肉	520	スイートペッパー	50
フンゴオンゴ茸	80	ガーリック	100

トレジャー

アイテム名	価格(GIL)
修理キット	100

車用品

アイテム名	価格(GIL)
Abstract painting	6000
銃痕ステッカー	1000
ディシディアFFのおもいで	500
ディシディアデュオデシムFFのおもいで	500

だいじなもの

アイテム名	価格(GIL)
鉄人のレシピブックvol.1(※3)	600

※3……レシピ『元祖レスタルムのカニ玉丼』を習得できる



レストラン(クロウズ・ネスト 本店)

食事

	ジェッティーズ	ケニーズ・ポテト	ケニーズ・サーモン	ケニーズ・スペシャルサーモン
				
価格(GIL)	50	150	1400	7200
食べたときの料理効果	毒無効 トード無効	最大HP+300	力+150 体力+200	力+400 魔力+300 体力+300
覚えられるレシピ	——	やみつきポテトフライ	ケニーズ・デリバリー	ケニーズ・スペシャルデリバリー

討伐依頼

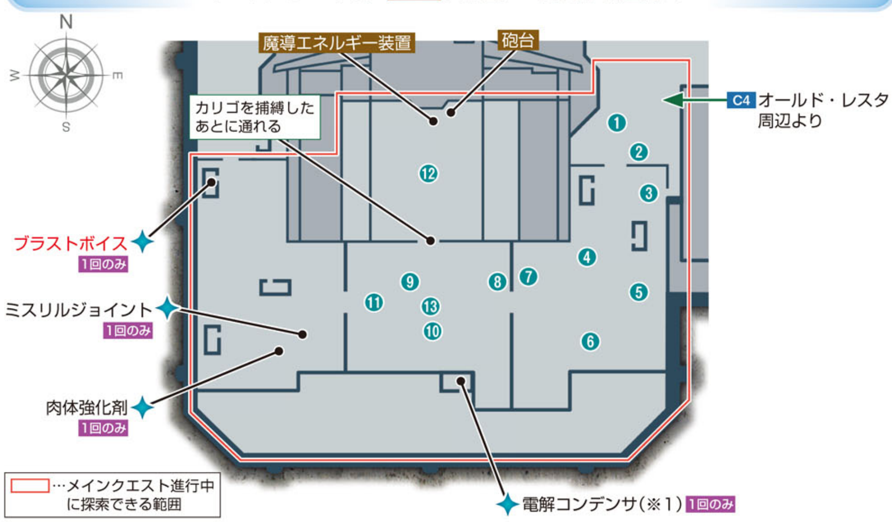
依頼名	推奨レベル	必要ランク	討伐対象 名前	討伐対象 出現条件	初回クリア時にもらえるもの 報奨金(GIL)	初回クリア時にもらえるもの 報酬	詳細
M067 空馬に怪我アリ	29	1	アレイコーン×2 +バイコーン×3	日中	4610	ラストエリクサー	P.282
M068 堤防砕きの大鋏	34	1	マイティシザー×3	いつでも	5730	メガフェニックス	P.282
M069 陸に上がった澱み	35	1	ゼリー×3	夜間	5920	チタンバングル	P.282
M070 深海からの使者	40	5	カーラボス	いつでも	7730	メガフェニックス	P.283
M071 飢える獣はエサを求める	47	6	アスピドケロン	いつでも	11790	メガフェニックス	P.283
M072 マルマレームの幻影	51	1	バンダースナッチ	いつでも	13500	メガフェニックス	P.283
	発生時期		サブクエスト 102『探索 マルマレームの森』をクリアしたあと				
M073 疾駆する廃車工場	61	7	レウコーン×3	日中	18330	メガフェニックス	P.284
M074 水辺の支配者	62	8	コーラルデビル×3 +シーデビル×3	いつでも	20550	タオル	P.284



ヴォラレ基地

ルシスに建築されたニフルハイム帝国の軍事拠点のなかで、もっとも大きな基地。CHAPTER 06の 06-2『帝国への反撃』で訪れたときは、基地の南側だけを探索していく。

メインクエスト 06-2『帝国への反撃』進行中



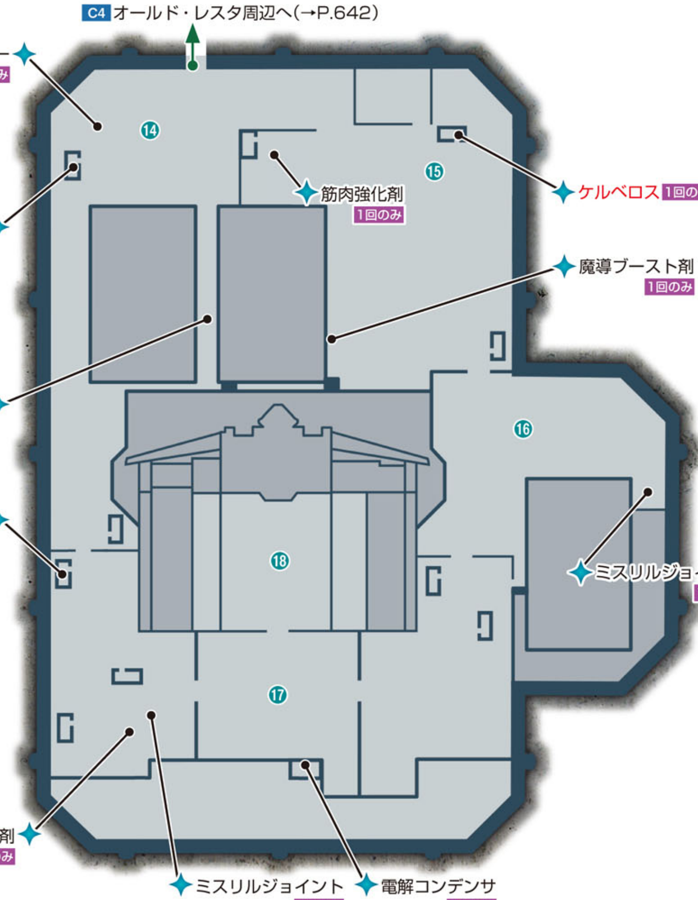
※1……カリゴを捕縛する前のみ、西側にある配管の上を通って取りに行くことができる

出現する敵パーティ

	パーティ	備考
▼メインクエスト 06-2『帝国への反撃』進行中		
❶	帝国兵×2(※2) 1回のみ	──
❷	帝国兵×2(※2) 1回のみ	──
❸	帝国兵(※2) 1回のみ	──
❹	帝国兵(※2) 1回のみ	足場の上にいる
❺	帝国兵(※2) 1回のみ	鉄塔の上にいる
❻	帝国兵(※2) 1回のみ	足場の上にいる
❼	帝国兵(※2) 1回のみ	──
❽	帝国兵(※2) 1回のみ	──
❾	帝国兵(※2) 1回のみ	──
❿	帝国兵×2(※2) 1回のみ	──
⓫	狙撃兵×2+重装兵×4 +魔導アーマー「ミーレス」 1回のみ	カリゴを捕縛したあとに出現
⓬	重魔導アーマー「マニプルス」 1回のみ	──
⓭	アラネア(※3) 1回のみ	魔導エネルギー装置を破壊したあとに出現
▼メインクエスト 06-2『帝国への反撃』クリア後		
⓮	狙撃兵+重装兵×4+魔導アーマー「ミーレス」	──
⓯	狙撃兵×2+親衛魔導兵×4	──
⓰	帝国兵×4+魔導アーマー「ミーレス」×2	──
⓱	狙撃兵×2+親衛魔導兵×4	──
⓲	魔導アーマー「マニプルス」+親衛魔導兵×4	──

※こちらに気づいていない帝国兵などは、シフトキルで倒すことができる(→P.144)
※2……カリゴを捕縛するといなくなる　※3……バトル中は、帝国兵と重装兵が合わせて4体ずつ、何度でも出現する

メインクエスト 06-2『帝国への反撃』クリア後



※メインクエスト 06-2『帝国への反撃』進行中に入手しているアイテムは出現しない

エネミーデータ



帝国軍 **帝国兵** P.442
レベル●16 HP●2600
戦利品●強力回復剤(5%)、防弾ベスト(1%)



帝国軍 **狙撃兵** P.442
レベル●16 HP●2500
戦利品●反応速度向上剤(5%)、防弾ベスト(1%)



帝国軍 **重装兵** P.444
レベル●16 HP●2500
戦利品●筋力強化剤(5%)、防弾ベスト(1%)



帝国軍 **魔導アーマー「ミーレス」** P.446
レベル●17 HP●18800
戦利品●レーザーセンサー(30%)



帝国軍 **重魔導アーマー「マニプルス」** P.452
レベル●23 HP●47700
戦利品●レーザーセンサー(95%)、アシストスーツ(5%)



帝国軍 **親衛魔導兵** P.452
レベル●24 HP●7400
戦利品●筋力強化剤(5%)、魔導ブースト剤(5%)



帝国軍 **アラネア** P.472
レベル●26 HP●46500
戦利品●(なし)

クレイン地方

C5

マルマレームの森周辺

メーダ川を越えたさらに先に、マルマレームの森の入口がある。マルマレームの小屋への道は見落としやすいので、立ち寄りたい場合は注意して探そう。



※1……落ちている本を調べるとレシピを習得できる

トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ミスリルジョイント	×	1時間
❷	古代竜の歯	×	1時間
❸	メガフェニックス	○	1時間

食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	スキアクルクミン(※2)	×	1時間
❷	ガーリック(※3)	×	1時間

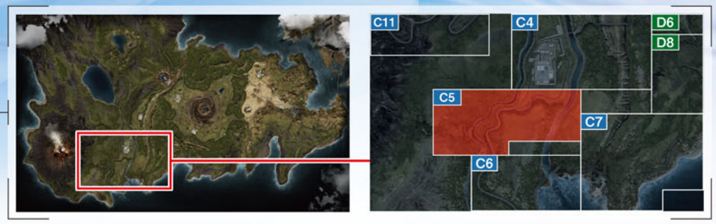
※2……入手するとレシピ『野菜たくさんカレー』を習得できる
※3……入手するとレシピ『スパイシートード』を習得できる

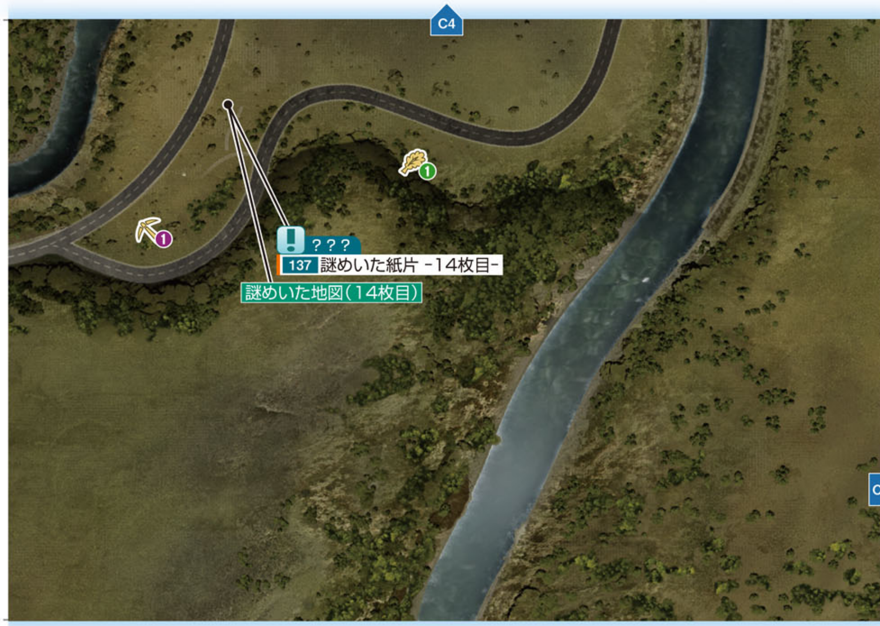
塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ホワイトストーンの結晶(17%) ブラックストーンの結晶(17%) レッドストーンの結晶(17%) ブルーストーンの結晶(17%) グリーンストーンの結晶(16%) イエローストーンの結晶(16%)	×	30分

手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	メガポーション	×	×
❷	ハイエリクサー	×	×
❸	神凪就任記念硬貨	×	×
❹	地の宝玉	×	×





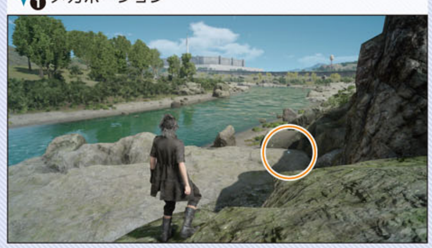
アイテムショップ（マルマレームの小屋）

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50	毒消し	10
ハイポーション	100	金の針	50
エリクサー	400	気付け薬	50
ハイエリクサー	800	おとめのキッス	100
フェニックスの尾	1000		

青いキラキラPICK UP

1 メガポーション

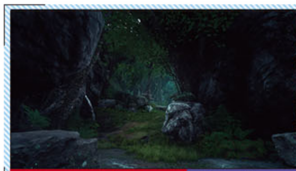


4 地の宝玉



INDEX

CORNER INDEX



クレイン地方 C5 ダンジョン

マルマレームの森

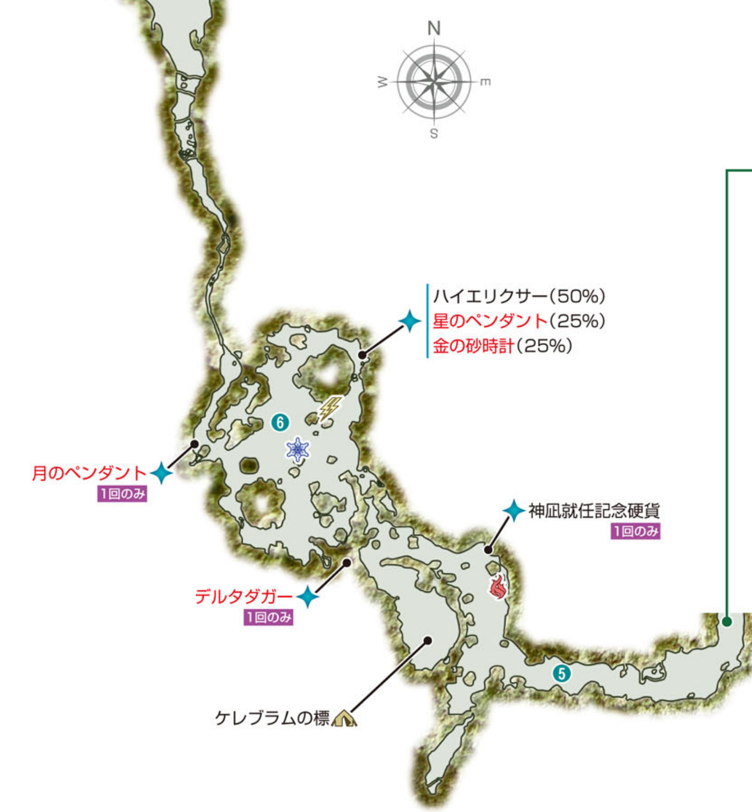
クレイン地方の南西に広がる森。入口の近くで拾えるサンダーボルトは、攻撃力が高く、攻撃が雷属性になる効果を持つ。雷属性が弱点のバンダースナッチに対して非常に有効な武器だ。

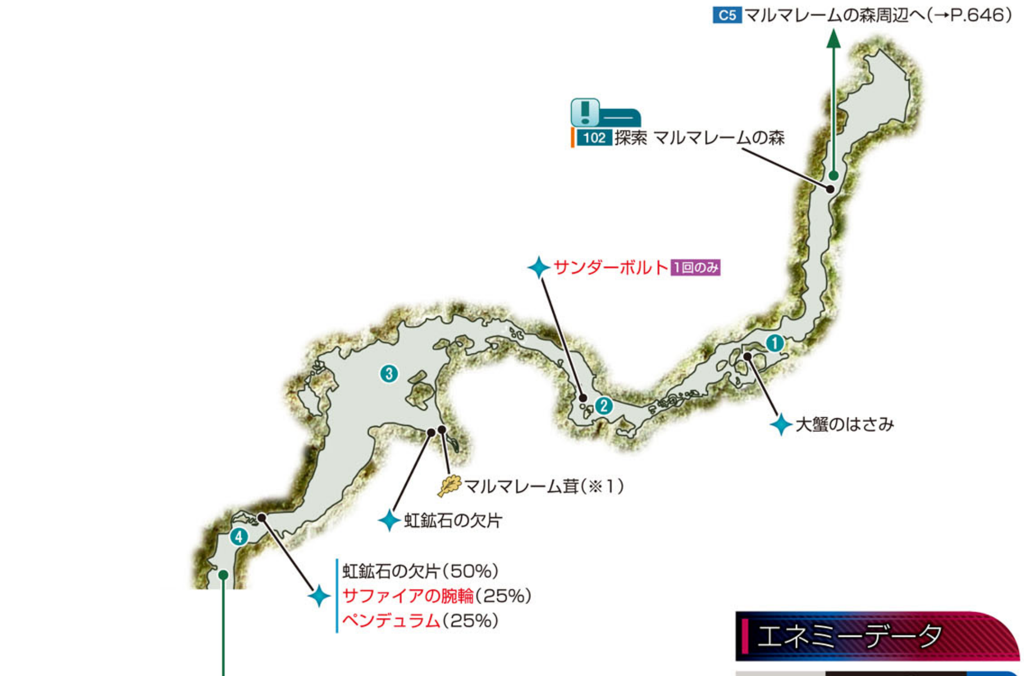


青いキラキラPICK UP

デルタダガー







※1……入手するとレシピ『キノコ串の3種盛り合わせ』を習得できる

出現する敵パーティ

	パーティ
▼日中	
1	マンドレイク
2	マンドレイク×2
3	ソルジャーワスプ
4	ソルジャーワスプ×3
5	パワーシザー
6	パワーシザー×2+マンドレイク×2+ソルジャーワスプ
7	バンダースナッチ 1回のみ
▼夜間	
1	インプ×2
2	プリン×2
3	インプ×3
4	インプ×4
5	パワーシザー+プリン×2
6	マンドレイク×2+インプ×3+ナーガ
7	バンダースナッチ 1回のみ

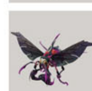
エネミーデータ



パワーシザー P.360
レベル●18 HP●15000
戦利品●大蟹のはさみ(50%)、パワーシザーの肉×2(50%)



マンドレイク P.368
レベル●32 HP●8700
戦利品●マンドレイクの花(25%)



ソルジャーワスプ P.368
レベル●37 HP●12000
戦利品●棘だらけのカマ(75%)



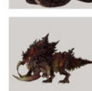
シガイ
インプ P.398
レベル●13 HP●2400
戦利品●ブロンズバングル(3%)



シガイ
プリン P.400
レベル●14 HP●2500
戦利品●ポーション(3%)



シガイ
ナーガ P.404
レベル●30 HP●30700
戦利品●天使のピアス(8%)



バンダースナッチ P.346
レベル●38 HP●75800
戦利品●恐竜の大爪(100%)

クレイン地方

C6

レルティ海岸周辺

採取スポットや青いキラキラのほとんどは、スペルキリーの標の近くにある。海岸へ行くには、トンネルの入口の近くから階段を下りればいい。



トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	地の宝玉	×	1時間

食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	クレインシェル	×	1時間
❷	ダーククレイン(※1)	×	1時間
❸	クレインシェル	×	1時間

※1……入手するとレシピ『大振り二枚貝の酒蒸し』を習得できる

塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	銀鉱石(40%) 金鉱石(35%) 虹鉱石の結晶(25%)	×	30分

手に入るものが固定の青いキラキラ

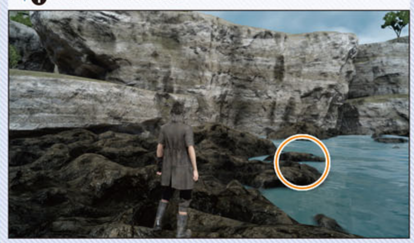
	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	シルバーバングル	×	×





青いキラキラPICK UP

❶ シルバーバングル



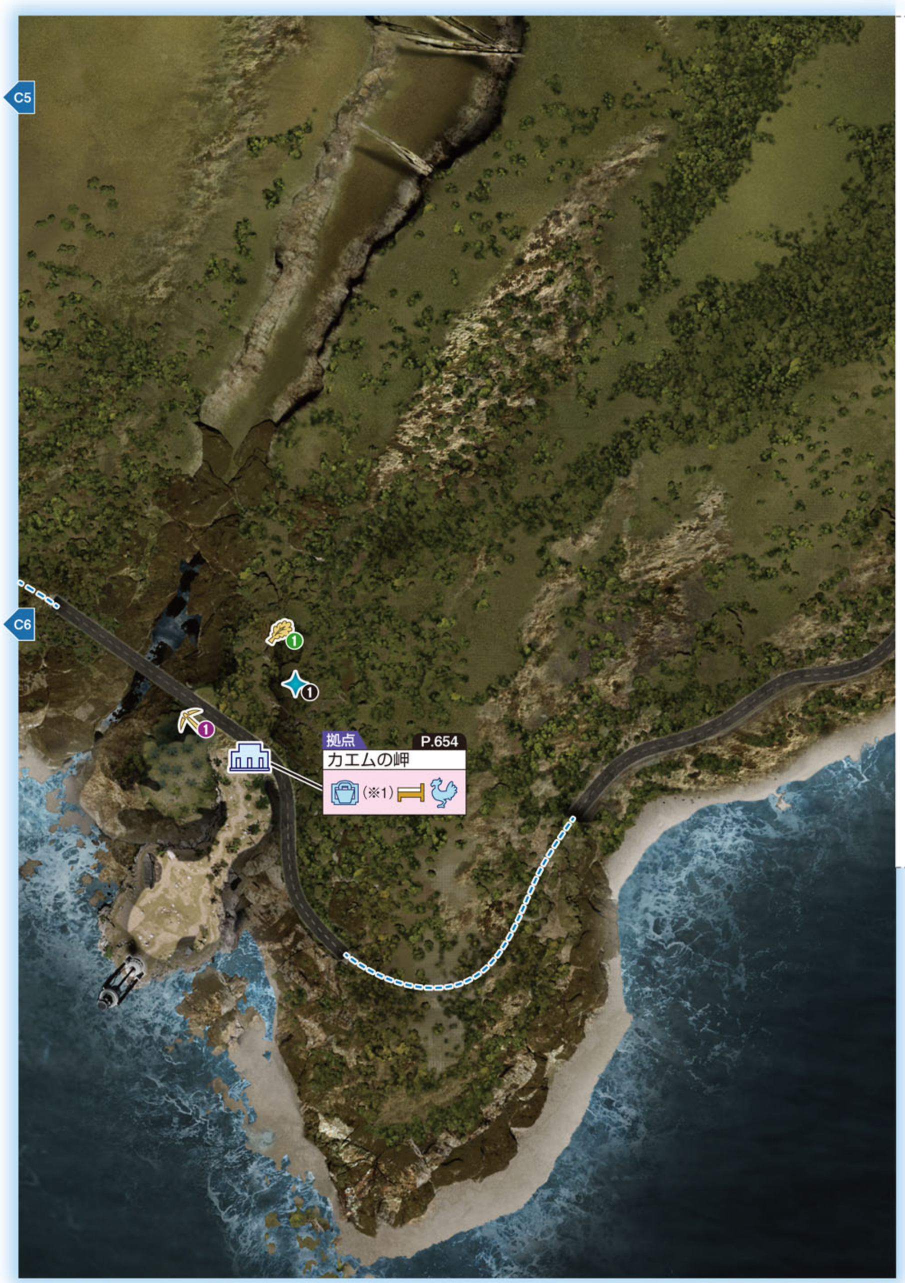




クレイン地方

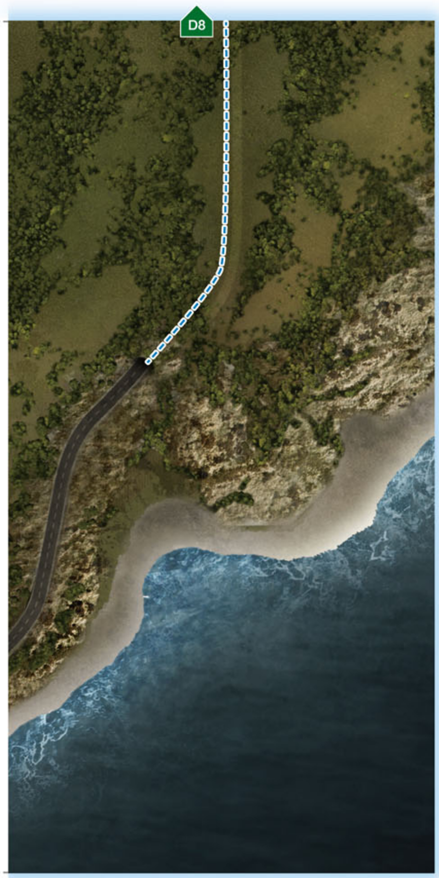
C7 カエムの岬周辺

CHAPTER 06になるまで、カエムの岬の隠れ家や灯台には誰もいないが、駐車場のアイテムショップは利用可能。高級ネコ缶などの珍しいアイテムが買える。



※1……アイテムショップ(JMマート)のデータは右ページに掲載





食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	テネブラエオーク	×	1時間

塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ホワイトストーンの結晶(16%) ブラックストーンの結晶(16%) レッドストーンの結晶(17%) ブルーストーンの結晶(17%) グリーンストーンの結晶(17%) イエローストーンの結晶(17%)	×	30分

手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ラストエリクサー	×	×

アイテムショップ(JMマート)

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50
ハイポーション	100
エリクサー	400
ハイエリクサー	800
フェニックスの尾	1000
毒消し	10
金の針	50
気付け薬	50
おとめのキッス	100
ハイパワーEX	500
タフネスVX	500
スピリッツZX	500
テンションWX	500

レジャー用品

アイテム名	価格(GIL)
スパイダーシルク	30
スーパーバリーン	100
スラップオブデス・サハギン	200
スラップオブデス・コーラルデビル	200
スラップオブデス・シーデビル	200

だいじなもの

アイテム名	価格(GIL)
高級ネコ缶	20000
鉄人のレシピブック vol.4(※2)	1000

※2……レシピ『びっくり海老クリームコロッケ』を習得できる

食材

アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)
パワーシザーの肉	180	ダーククレイン	440
カーラボスの肉	1800	ピンクカエム	150
食用トレバリー	100	クレインシェル	200
食用トラウト	240	クレイン小麦	100
食用パラマンディ	300	最高級クレイン小麦	980
食用タイドグルーパー	2200	ゼクサム米	200

青いキラキラPICK UP

❶ ラストエリクサー





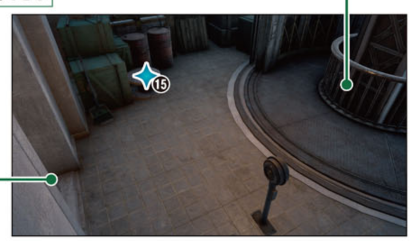
クレイン地方 C7　拠点

カエムの岬

かつてルシス王家が利用していた隠れ港がある、美しい風景の広がる岬。CHAPTER 08以降は、隠れ家に滞在するイリスやタルコットたちから、サブクエストを受けられるようになる。











落ちているアイテム

	手に入るもの
1	くず鉄の塊
2	ふるい紙幣
3	小さな羽根
4	おとめのキッス
5	ガラスの宝玉
6	レガリアの紋章(※3)
7	マジックボトル
8	ルシス王の紋章(※4)
9	クラウンズガード(※3)、マジックボトル(※3／※5)
10	つぶれた懐中時計
11	神凪就任記念硬貨
12	神凪就任記念硬貨
13	メガポーション
14	ふるい銀貨
15	ヘリオドールの腕輪
16	ハイポーション

※1……看板を調べるとレシピを習得できる
※2……メインクエスト 06-2『帝国の反撃』クリア後～CHAPTER 08のあいだのみ、ここにいる(受けられるクエストはP.544を参照)
※3……CHAPTER 06以降に入手できる
※4……CHAPTER 08以降に入手できる
※5……レスタルムでジャレッドから受け取っていない場合のみ入手できる

クレイン地方

C8

ウェナス川上流周辺

一部のサブクエストや討伐依頼は、この地域が目的地となる。土産ものバーブスト周辺のパーキングから階段を下りて、川沿いをさかのぼってこよう。





※6……CHAPTER 07では一時的に通れる

トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	チョバムアーマー	○	1時間

クレイン地方

C9

ヴェスペル湖周辺

CHAPTER 07以降に探索できる地域。大きな湖のまわりに釣り場が5ヵ所もあり、トレジャースポットでは武器の改造に必要なサボテンの針が拾える。



※アイテムショップ(補給兵)と武器ショップ(補給兵)は、CHAPTER 07のあいだのみ利用できる
※1……橋の下に落ちている本を調べるとレシピを習得できる　※2……落ちている本を調べるとレシピを習得できる





トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	サボテンの針	×	1時間
❷	アサシンダガー	○	1時間
❸	立派な尾羽根	×	1時間
❹	エーテル	○	1時間
❺	サークレット(※3) ED後	×	1時間

※3……岩山の頂上にある

塗料鉱石スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ホワイトストーンの結晶(17%) ブラックストーンの結晶(17%) レッドストーンの結晶(17%) ブルーストーンの結晶(17%) グリーンストーンの結晶(16%) イエローストーンの結晶(16%)	×	30分
❷ ❸	銀鉱石(40%) 金鉱石(35%) 虹鉱石の結晶(25%)	○ (※4)	30分

※4……❸は「×」

食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ヴェスペル茸(※5)	×	1時間
❷	ヴェスペル茸(※5)	○	1時間

※5……入手するとレシピ『具だくさんキノコシチュー』を習得できる

手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	プラチナインゴット	×	×
❷	ガラスの宝玉	×	×

アイテムショップ(補給兵)

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50	毒消し	10
ハイポーション	100	金の針	50
エリクサー	400	気付け薬	50
ハイエリクサー	800	おとめのキッス	100
フェニックスの尾	1000		

武器ショップ(補給兵)

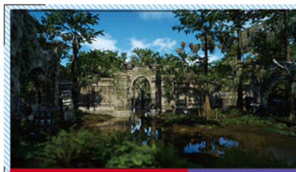
カテゴリ	アイテム名	攻撃力	価格(GIL)
片手剣	アイスブランド	137	1500
大剣	ハードブレイカー	244	1500
槍	アイススピア	133	1500
短剣	アサシンダガー	126	1500
銃	リベリオン	167	1500
盾	サンダーシールド	111	1500
盾	フレイムシールド	126	1500
アクセサリー	カーボンバングル	—	2000
アクセサリー	天使のピアス	—	1000
アクセサリー	剣闘士のアンクレット	—	2000

アイテムショップ(つり具のバートランド)

レジャー用品

アイテム名	価格(GIL)
スパイダーシルク	30
スーパーバリーン	100
ドラゴンズベアード	500
スティンキーバブル・モルボル	200
スティンキーバブル・モルボルドゥーム	200
スティンキーバブル・モルボルグレート	200
ジャイアントニードル10000・ジャボテンダー	200
ジャイアントニードル10000・メタルジャボテン	200
ジャイアントニードル10000・ゴールドジャボテン	200
ウォータークェーカー・SWマッドピンク	200
ウォータークェーカー・SWグリーン	200
ウォータークェーカー・アビスウォーム	200
デススピン	12000
ネレイド	9600

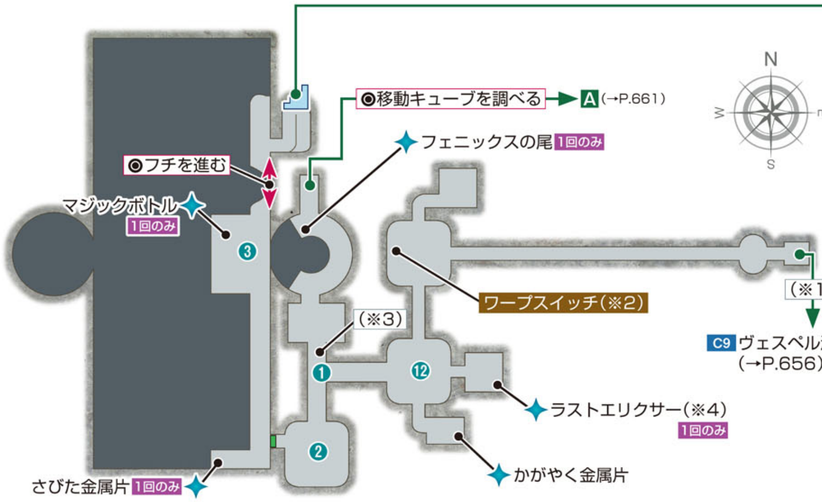
※価格は、ノクティスのスキルレベルが3になると1割引、6になると3割引、9になると5割引になる



クレイン地方 C9 ダンジョン

スチリフの杜

貴重なミスリル鉱石が採れる古代遺跡。日中は入口が閉じており、夜間にだけ遺跡内へ入れる。はじめて訪れたときは、ゲストメンバーのアラネアと一緒に内部の探索を行なう。



※1……夜間のみ通れる
※2……日中のみ、ワープスイッチを踏むことでダンジョンの外に出られる(マップメニューの「入口に戻る」では、時間帯に関係なく外に出られる)
※3……敵❽を倒したあとに通れる　※4……敵❽を倒したあとに入手できる

出現する敵パーティ

	パーティ
▼メインクエスト 07-1「三人旅」進行中	
❶	スケルトン×3 1回のみ
❷	スケルトン×8+リーパー 1回のみ
❸	スケルトン×3+ブリュレ×3 1回のみ
❹	スケルトン×6 1回のみ
❺	スケルトン×4+ブリュレ×4 1回のみ
❻	スケルトン×4+リーパー×2 1回のみ
❼	スケルトン×4+ブリュレ×2 1回のみ
❽	鉄巨人+ブリュレ×3(※5) 1回のみ
❾	スケルトン×3+ブリュレ 1回のみ
❿	スケルトン×3+リーパー 1回のみ
⓫	リーパー×2+ブリュレ×2 1回のみ

	パーティ
▼CHAPTER 08以降	
❶	スケルトン×4
❷	スケルトン×4
❸	ブリュレ×3
❹	スケルトン×6
❺	スケルトン×4
❻	リーパー×2
❼	ブリュレ×3
❽	スケルトン×6
❾	スケルトン×3
❿	リーパー
⓫	リーパー×2
⓬	スケルトン×4

※5……西側へ進もうとして、足場をくずされたあとに出現する

エネミーデータ



シガイ
鉄巨人 P.398
レベル●30　HP●27300
戦利品●ハイポーション(10%)



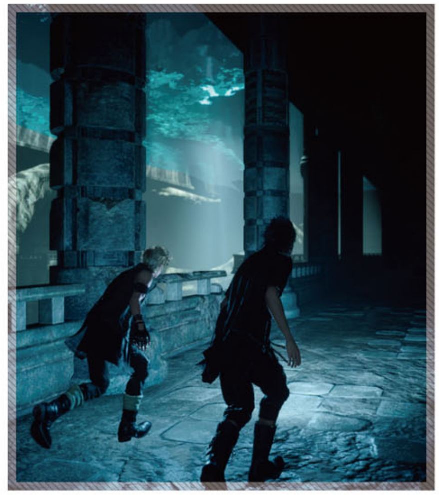
シガイ
リーパー P.406
レベル●25　HP●17800
戦利品●ハイポーション(10%)

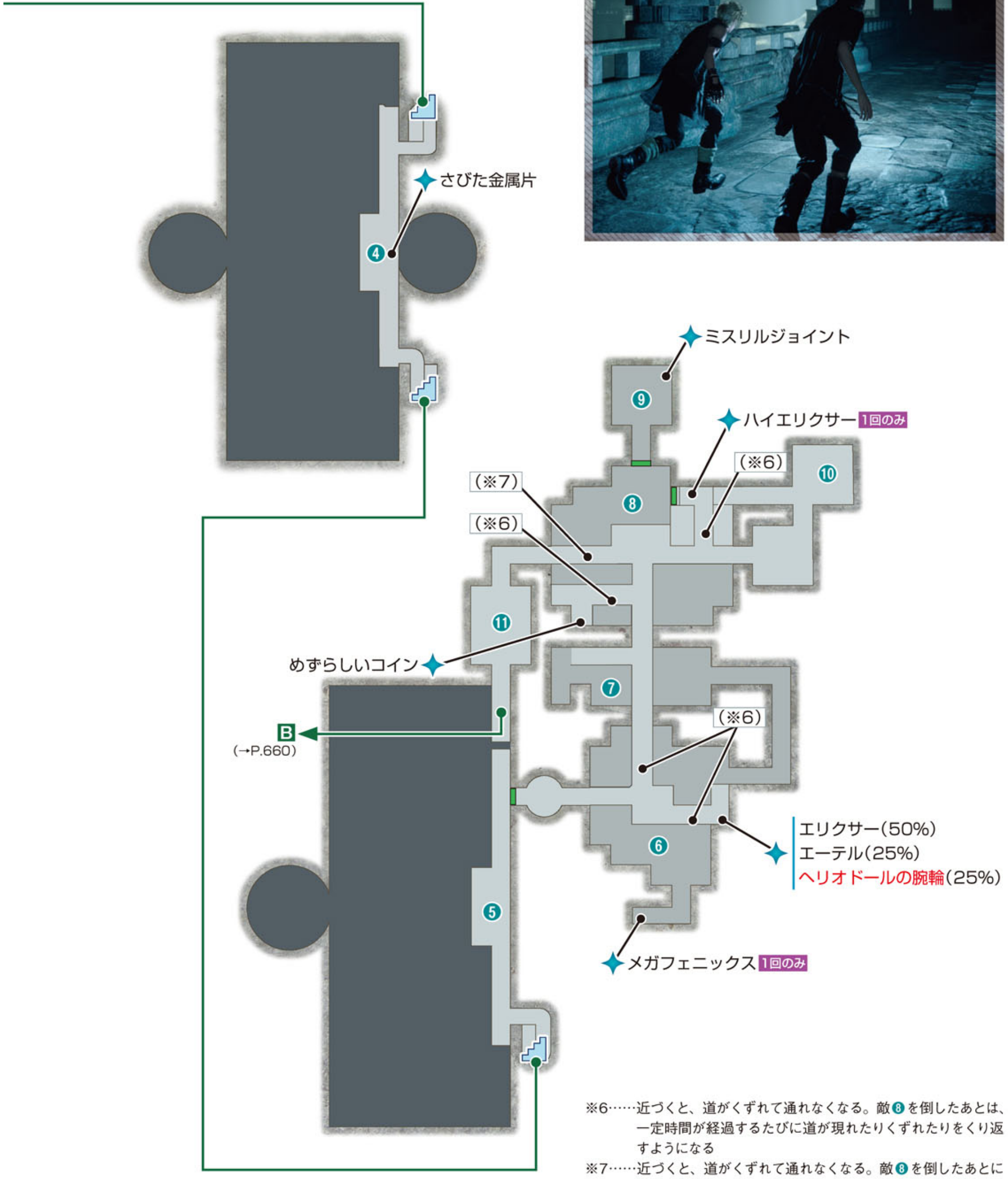


シガイ
スケルトン P.404
レベル●24　HP●3400
戦利品●アイアンバングル(5%)



シガイ
ブリュレ P.406
レベル●25　HP●3700
戦利品●雷の紋章(1%)



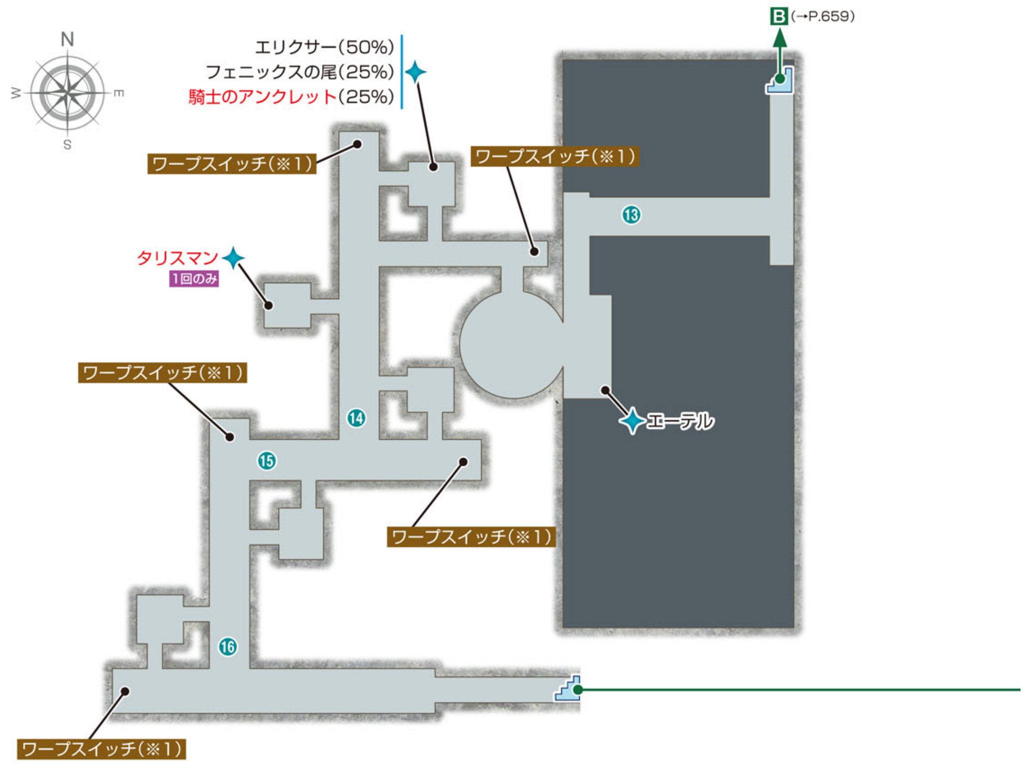


※6……近づくと、道がくずれて通れなくなる。敵8を倒したあとは、一定時間が経過するたびに道が現れたりくずれたりをくり返すようになる

※7……近づくと、道がくずれて通れなくなる。敵8を倒したあとに通れる

スチリフの杜(つづき)



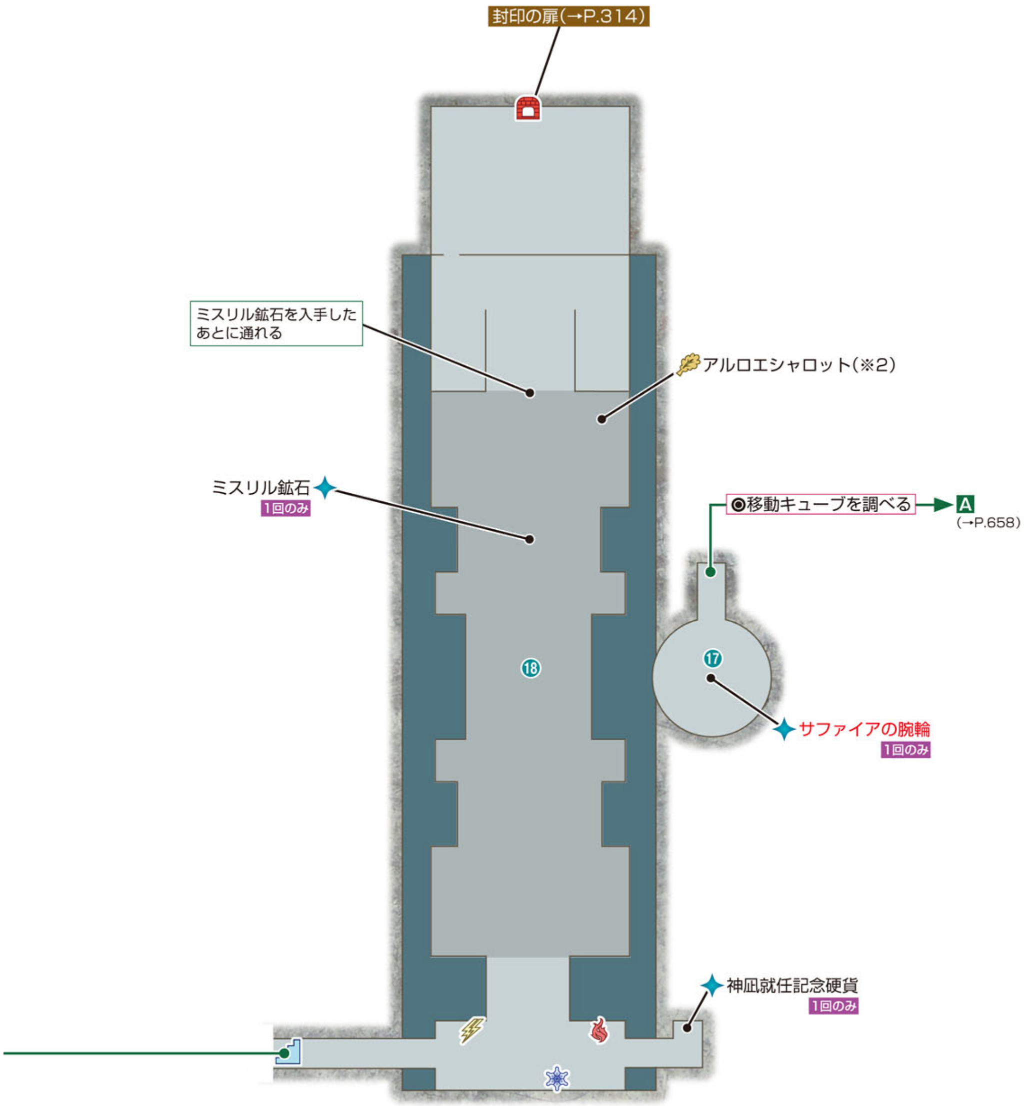


※敵⑭～⑯とのバトル中は、周囲の道が鉄格子でふさがれて通れなくなる
※1……討伐依頼 M087「立ちはだかるもの」で訪れたときのみ利用可能(→P.289)

出現する敵パーティ

	パーティ
▼メインクエスト 07-1『三人旅』進行中	
⑬	スケルトン×5+リーパー×2+ブリュレ×2 1回のみ
⑭	スケルトン×6 1回のみ
⑮	リーパー+ブリュレ×3 1回のみ
⑯	ブリュレ×4+リッチ×2 1回のみ
⑰	鉄巨人+リッチ×2 1回のみ
⑱	ケツァルコアトル 1回のみ

	パーティ
▼CHAPTER 08以降	
⑬	スケルトン×5
⑭	スケルトン×6
⑮	リーパー+ブリュレ×3
⑯	ブリュレ×4+リッチ×2
⑰	リッチ



※2……入手するとレシピ『グリーンスープカレー』を習得できる

エネミーデータ



シガイ **鉄巨人** P.398
レベル●30　HP●27300
戦利品●ハイエリクサー(5%)



シガイ **スケルトン** P.404
レベル●24　HP●3400
戦利品●アイアンバングル(5%)



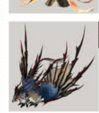
シガイ **リーパー** P.406
レベル●25　HP●17800
戦利品●ハイポーション(10%)



シガイ **ブリュレ** P.406
レベル●25　HP●3700
戦利品●雷の紋章(1%)



シガイ **リッチ** P.406
レベル●27　HP●21400
戦利品●虹のペンダント(3%)



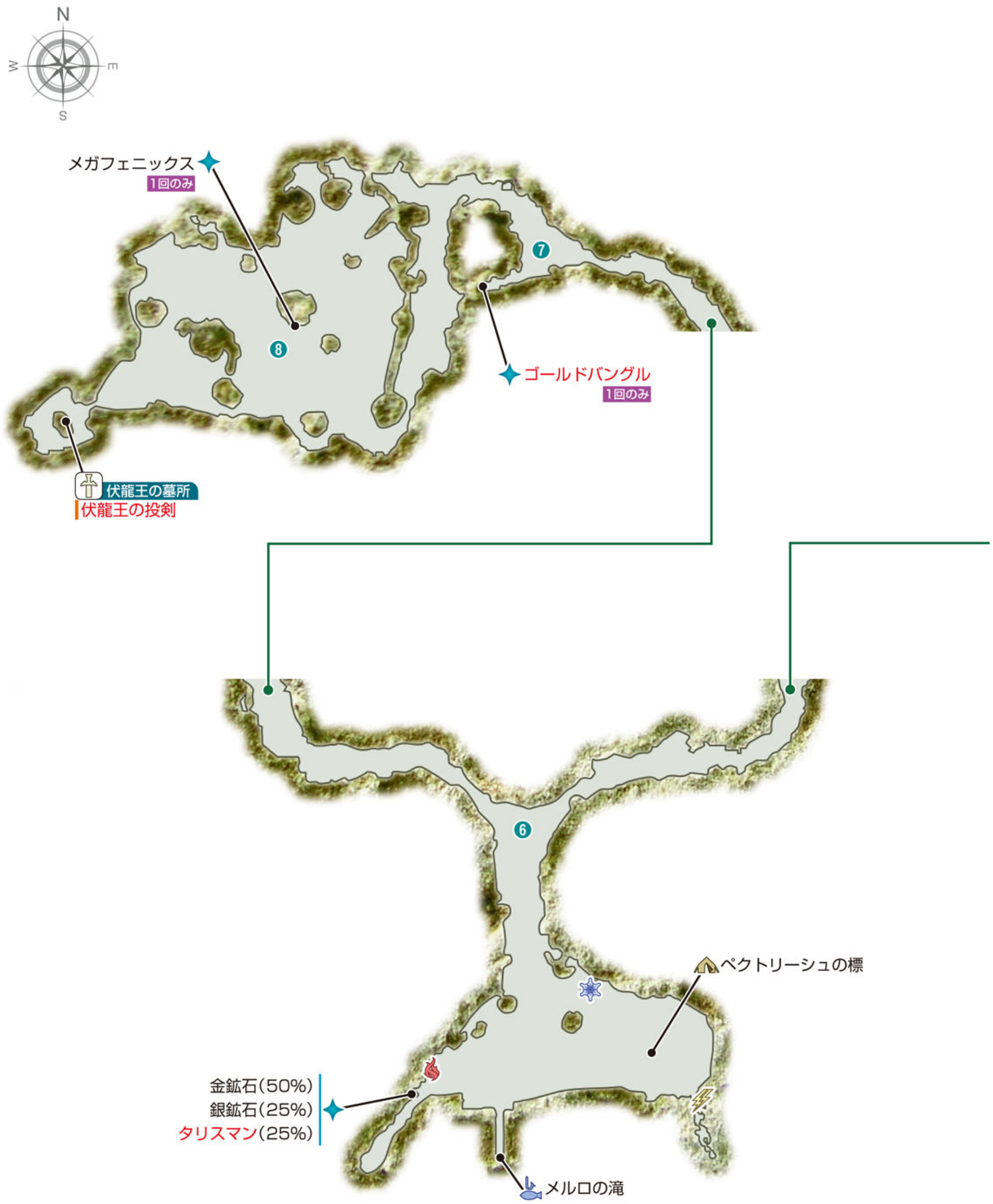
ケツァルコアトル P.372
レベル●32　HP●64600
戦利品●半透明の皮膜(75%)

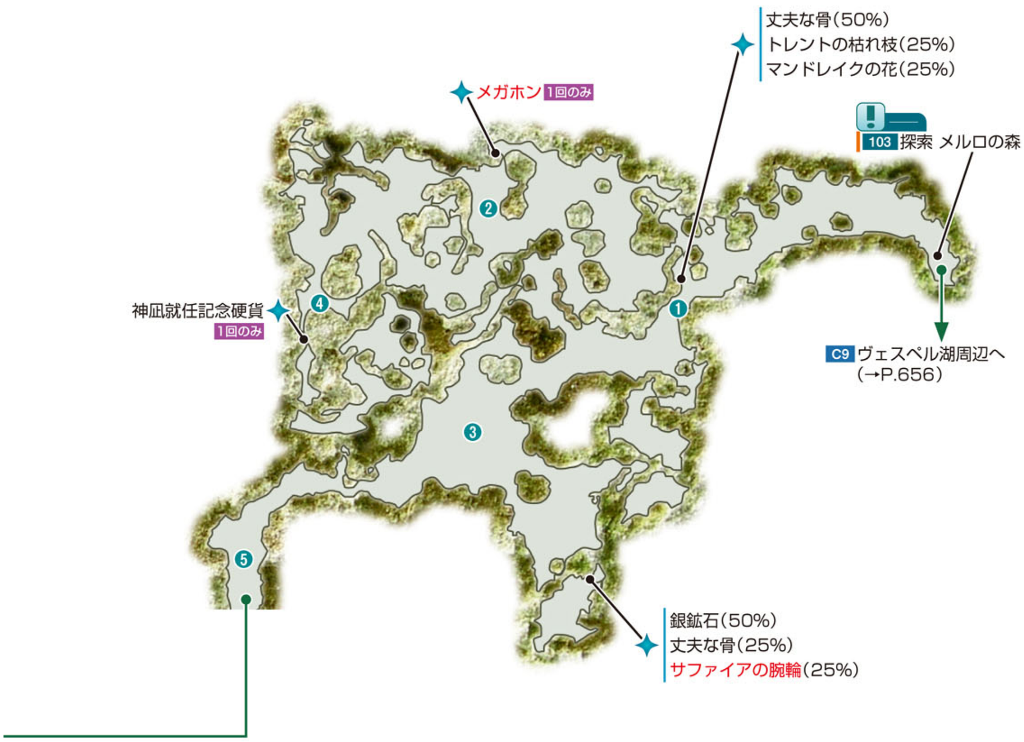


クレイン地方 C9 ダンジョン

メルロの森

ヴェスペル湖にほど近い森林地帯。南側の開けた場所にある池では、滝をながめながら釣りを楽しめる。最奥部の水辺には希少生物のメルロホタルが生息し、夜になると青白い光を放つ。

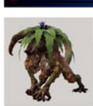




出現する敵パーティ

	パーティ		パーティ
▼日中		▼夜間	
1	ムシュフシュ×1～2	1	グラムホス×3
2	ムシュフシュ×1～2	2	ブリュレ×3
3	マンドレイク×2＋ムシュフシュ×1～2	3	グラムホス×3
4	マンドレイク×2	4	グラムホス×4
5	ムシュフシュ×1～2	5	リッチ
6	マンドレイク×3	6	ブリュレ×3
7	マンドレイク×2＋ムシュフシュ×1～2	7	リッチ
8	トレント 1回のみ	8	トレント 1回のみ

エネミーデータ



マンドレイク P.368
レベル 32 HP 8700
戦利品 マンドレイクの花(25%)



ムシュフシュ P.370
レベル 24 HP 7500
戦利品 鱗甲板(50%)



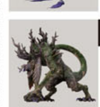
シガイ
ブリュレ P.406
レベル 25 HP 3700
戦利品 雷の紋章(1%)



シガイ
リッチ P.406
レベル 27 HP 21400
戦利品 虹のペンダント(3%)



シガイ
グラムホス P.408
レベル 17 HP 18600
戦利品 ハイポーション(3%)



トレント P.374
レベル 38 HP 71000
戦利品 トレントの枯れ枝(80%)

SECTION 7
マップ MAP
INDEX
ページの見かた
リード地方
ダスカ地方
クレイン地方
オルティシエ
CORNER INDEX
エネミーマップ
C1 レスタルム周辺
▸レスタルム
C2 土産ものバーブスト周辺
▸土産ものバーブスト
▸グレイシャー洞窟
C3 トーレンズ基地周辺
C4 オールド・レスタ周辺
▸オールド・レスタ
▸ヴォラレ基地
C5 マルマレームの森周辺
▸マルマレームの森
C6 レルティ海岸周辺
C7 カエムの岬周辺
▸カエムの岬
C8 ウェナス川上流周辺
C9 ヴェスペル湖周辺
▸スチリフの杜
▸メルロの森
C10 メルダシオ協会本部周辺
▸メルダシオ協会本部
C11 ラバティオ火山周辺
▸ベリナーズ・マート ラバティオ店
▸ラバティオ火山
C12 プティウォス遺跡周辺
▸プティウォス遺跡

クレイン地方

C10

メルダシオ協会本部周辺

曲がりくねった道路がのびる山地で、アイテムを拾える場所は2ヵ所のみ。ふた股にわかれた道の片方の先は、トンネルの手前で行き止まりになっている。







※1……壁に張ってある紙を調べるとレシピを習得できる

トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	危険な毒針	×	1時間

手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	赤のチョーカー	×	×

青いキラキラPICK UP

1 赤のチョーカー







クレイン地方 C10 拠点

メルダシオ協会本部

ハンターたちを統括するメルダシオ協会の本拠地。腕利きのハンターが集まる場所だけあって、強力な武器が売られているほか、レストランでは難易度が高い討伐依頼を受けられる。



※1……ダーツをマトの中心に当てるとAPを5獲得できる(1回のみ)
※2……食事をしている女性に近づくとレシピを習得できる

落ちているアイテム

	手に入るもの
❶	ふるい銀貨
❷	古代竜の歯
❸	丈夫な骨
❹	気付け薬
❺	神凪就任記念硬貨
❻	くず鉄の塊
❼	玉虫の抜け殻(※3)
❽	さびた金属片(※4)

※3……屋根の上にある
※4……封鎖線の西側にあり、CHAPTER 07以降に入手できる
※5……レシピ『ラバティオチキンライス』を習得できる

アイテムショップ(パルヴィナス商店)

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50
ハイポーション	100
エリクサー	400
ハイエリクサー	800
フェニックスの尾	1000
毒消し	10
金の針	50
気付け薬	50
おとめのキッス	100
ハイパワーEX	500
タフネスVX	500
スピリッツZX	500
テンションWX	500

食材

アイテム名	価格(GIL)
ソードテイルの肉	60
アナクの肉	80
バレッテの肉	220
ガルラの肉	120
デュアルホーンの肉	160
ヒナドリスの肉	240
ギガントードの肉	520
クイーンガルラの肉	670
ベヒーモスの肉	3200
ジャバウォックの肉	5200
ズーの肉	4800
リードペッパー	20
スイートペッパー	50
ガーリック	100
スキアクルクミン	250
ホルドハナツメグ	600
ケディアジンジャー	600
アルロエシャロット	800

車用品

アイテム名	価格(GIL)
アームズ	6000
モンスター出没注意ステッカー	1000

だいじなもの

アイテム名	価格(GIL)
鉄人のレシピブック vol.7(※5)	2000

武器ショップ（武器販売キュルス）

分類	アイテム名	攻撃力	価格(GIL)
片手剣	デュランダル	232	10000
槍	グローランス	205	10000
短剣	オリハルコン	223	10000
盾	ブラックプリンス	175	10000

分類	アイテム名	攻撃力	価格(GIL)
アクセサリー	チタンバングル	──	2500
アクセサリー	ヘリオドールの腕輪	──	2000
アクセサリー	タリスマン	──	1500
アクセサリー	騎士のアンクレット	──	2500
アクセサリー	オラクルカード	──	2500

レストラン（ポタートルの屋台）

食事

	バーベキューロティ	イザニアパイ	メルダシオ・ラグー
			
価格(GIL)	2000	1500	3000
食べたときの料理効果	力+200 最大HP+800	力+150 魔力+150 最大HP+500	力+350 最大HP+1500
覚えられるレシピ	ハンターのワイルド串焼き	メルダシオ特製ミートパイ	王様のシチュー

討伐依頼

依頼名	推奨レベル	必要ランク	討伐対象 名前	出現条件	報奨金(GIL)	報酬	詳細
M075 異常電圧の正体	29	1	雷神鳥×9	日中	4650	ラストエリクサー	P.285
M076 森からの脅威を排除せよ	33	1	キラーワスプ×7	日中	5550	メガフェニックス	P.285
	発生時期 CHAPTER 08を開始したあと						
M077 強敵よ 安らかに	35	1	リッチ×3	いつでも	6060	メガフェニックス	P.285
	発生時期 CHAPTER 08を開始したあと						
M078 ミッション・インビンシブル	38	1	ブラックプリン×3	夜間	7020	メガフェニックス	P.286
	発生時期 CHAPTER 08を開始したあと						
M079 冥府に宿る神獣	38	1	ケツァルコアトル	いつでも	7110	メガフェニックス	P.286
	発生時期 CHAPTER 08を開始したあと						
M080 協会本部防衛戦線	42	1	ムシュマッへ×3 +ムシュフシュ×3	いつでも	8660	氷の紋章	P.287
	発生時期 CHAPTER 08を開始したあと						
M081 愛しき小さな大食漢	44	5	ノーブルヒナドリス×5	日中	8980	メガフェニックス	P.287
	発生時期 CHAPTER 08を開始したあと						
M082 狂った古木を伐採しろ	46	1	トレント	夜間	9900	メガフェニックス	P.287
	発生時期 サブクエスト 103『探索 メルロの森』をクリアしたあと						
M083 リゾラス盆地の大蛇	54	7	ミドガルズオルム	いつでも	15690	メガフェニックス	P.288
	発生時期 CHAPTER 08を開始したあと						
M084 繁殖期の始まり -雌鳥駆除-	62	8	ノーブルバジリスク×2	日中	21120	メガフェニックス	P.288
	発生時期 CHAPTER 08を開始したあと						
M085 繁殖期の始まり -雄鳥駆除-	70	9	ノーブルコカトリス +バジリスク×3	日中	30320	メガフェニックス	P.288
	発生時期 CHAPTER 08を開始したあと						
M086 諸人食いの白蛇退治	78	9	ウトガルズオルム	いつでも	36070	メガフェニックス	P.289
	発生時期 CHAPTER 08を開始したあと						
M087 立ちはだかるもの	84	9	デモンズウォール	いつでも	38000	エメラルドの腕輪	P.289
	発生時期 CHAPTER 08を開始したあと						

クレイン地方

C11

ラバティオ火山周辺

トレジャースポットと青いキラキラでは、強力な武器やアクセサリーが拾える。
ラバティオ火山は、ファントムソードの鬼王の枉駕が眠る場所だ。



トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	ハイエリクサー	○	1時間
2	雷神鳥の羽	×	1時間
3	最高級石材	○	1時間
4	メガフェニックス	×	1時間
5	デルタダガー	×	1時間
6	ウィザードシールド ED後	×	1時間

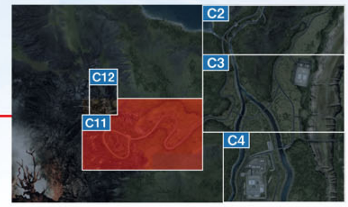
塗料鉱石スポット

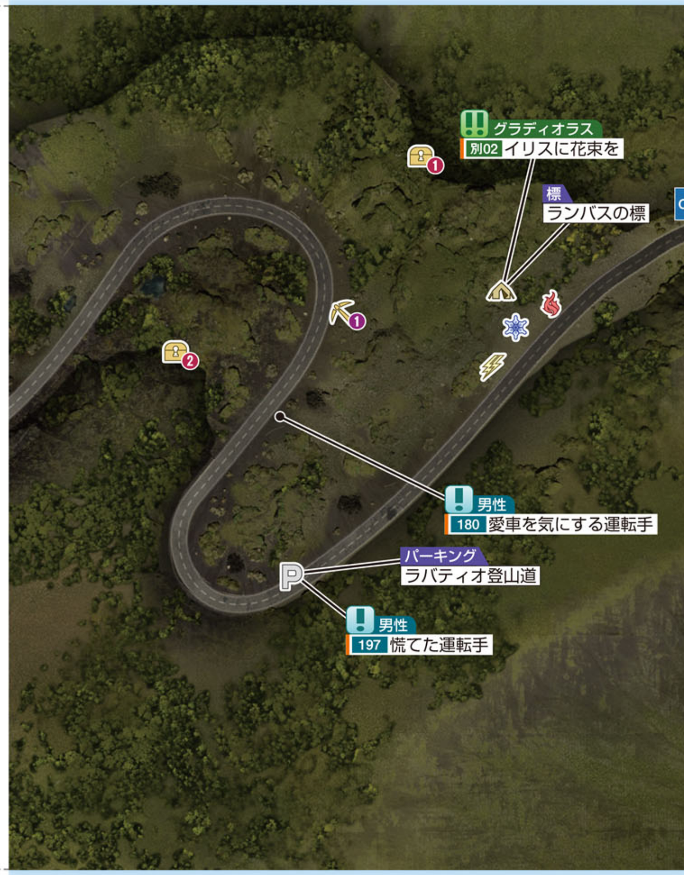
	手に入るもの	情報収集	再出現
1	ホワイトストーンの結晶(17%) ブラックストーンの結晶(17%) レッドストーンの結晶(17%) ブルーストーンの結晶(17%) グリーンストーンの結晶(16%) イエローストーンの結晶(16%)	○	30分

手に入るものが固定の青いキラキラ

	手に入るもの	情報収集	再出現
1	火炎の紋章	×	×
2	ルビーの腕輪	×	×
3	ハイエリクサー	×	×







青いキラキラPICK UP

❶ 火炎の紋章



❷ ルビーの腕輪

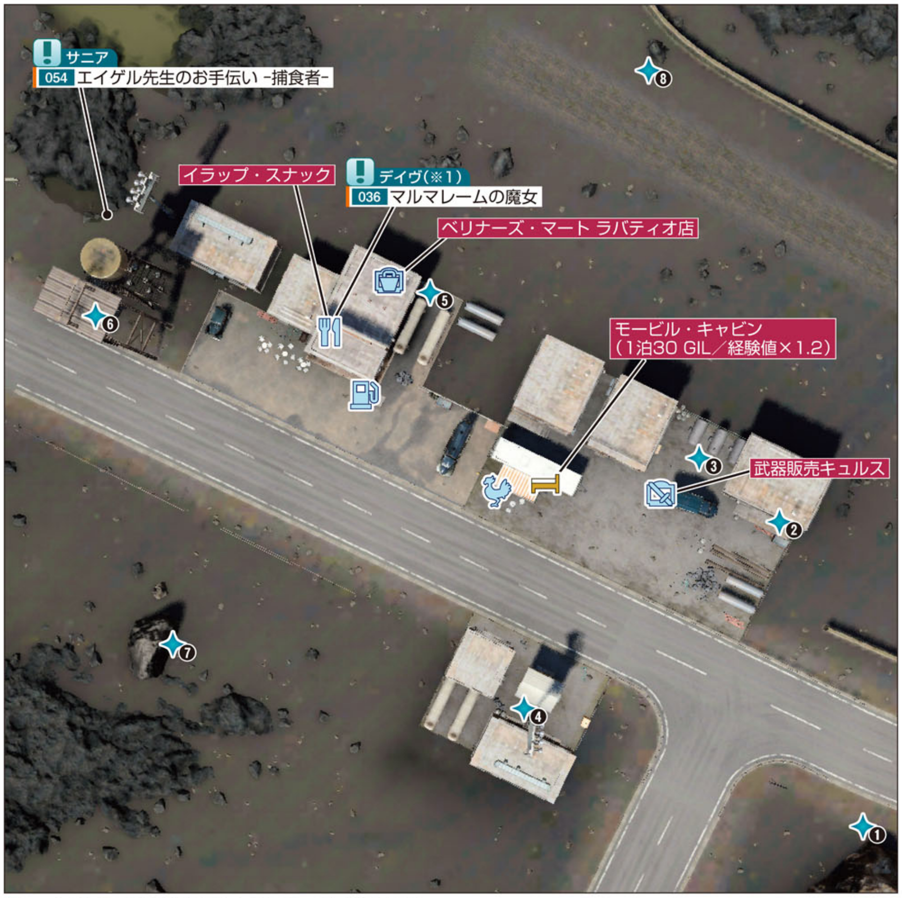




クレイン地方 C11　拠点

ベリナーズ・マート ラバティオ店

ラバティオ火山の雄大な景色と、熱湯を噴き上げる間欠泉が名物の観光地。ショップで売られている強化型ガラスコーティングは、レガリアにセットすると汚れがつきにくくなる。

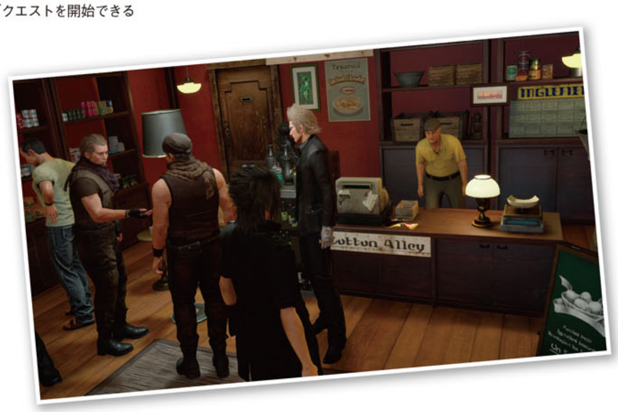


※1……レストランで情報収集を行なうとサブクエストを開始できる

落ちているアイテム

	手に入るもの
❶	シルバーバングル
❷	神凪就任記念硬貨
❸	さびた金属片
❹	ハイポーション
❺	巨鳥の羽
❻	ふるい銀貨(※2)
❼	銀鉱石
❽	虹鉱石の粒

※2……鉄塔のハシゴをのぼった先にある



アイテムショップ（ベリナーズ・マート ラバティオ店）

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50
ハイポーション	100
エリクサー	400
ハイエリクサー	800
フェニックスの尾	1000
毒消し	10

車用品

アイテム名	価格(GIL)
強化型ガラスコーティング	8000
カーボンパターン	500
チェッカーパターン	500
FF12のおもいで	100

だいじなもの

アイテム名	価格(GIL)
鉄人のレシピブック vol.6(※3)	1000

※3……レシピ『川と海の甘辛カニカレー』を習得できる

武器ショップ（武器販売キュルス）

分類	アイテム名	攻撃力	価格(GIL)
片手剣	アイスブランド	137	1500
大剣	ハードブレイカー	244	1500
槍	アイススピア	133	1500
短剣	アサシンダガー	126	1500
銃	リベリオン	167	1500
盾	サンダーシールド	111	1500
盾	フレイムシールド	126	1500
アクセサリー	カーボンバングル	――	2000
アクセサリー	ヘリオドールの腕輪	――	2000
アクセサリー	ガーネットの腕輪	――	800
アクセサリー	タリスマン	――	1500
アクセサリー	騎士のアンクレット	――	2500
アクセサリー	防弾ベスト	――	2000

レストラン（イラップ・スナック）

食事

	ベリナーズポテト	からあげ鶏	ベヒーモスの燻しスネ
			
価格(GIL)	150	980	4800
食べたときの料理効果	最大HP＋300	力＋120 最大HP＋400 炎耐性＋50	力＋400 最大HP＋1000 スタミナが減らなくなる
覚えられるレシピ	――	――	ベヒーモスモーク

討伐依頼

依頼名	推奨レベル	必要ランク	討伐対象 名前	討伐対象 出現条件	初回クリア時にもらえるもの 報奨金(GIL)	初回クリア時にもらえるもの 報酬	詳細
M088 決死の害虫退治	37	1	ソルジャーワスプ×3＋キラーワスプ×3	いつでも	6440	メガフェニックス	P.290
M089 ベリナーズ・マートを狙うもの	38	1	ワイバーン×7	いつでも	7290	サファイアの腕輪	P.290
M090 ラバティオの赤き雷光	44	5	緋雷鳥×3＋雷神鳥×3	日中	9140	メガフェニックス	P.290
M091 火山でいちばん痛い針	47	6	クラウンアラクラン×3	いつでも	12090	メガフェニックス	P.291
M092 火煙に巣食う巨鳥	67	1	ズー	いつでも	25300	英雄のアンクレット	P.291
	発生時期	サブクエスト 083『極上を求めて -最上級の肉-』、084『極上を求めて -最大級の卵-』、085『極上を求めて -最高級の海老-』のいずれかをクリアしたあと					

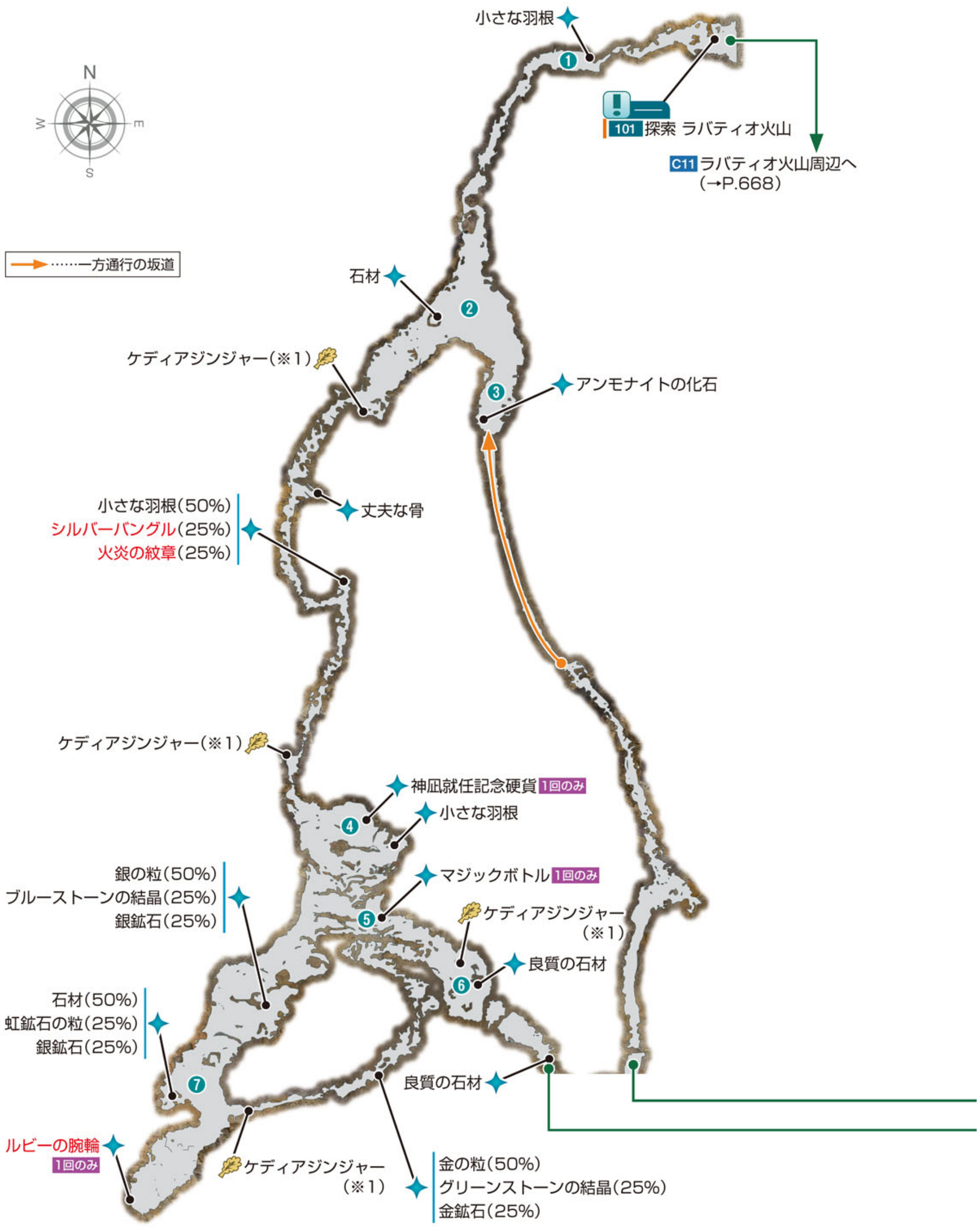




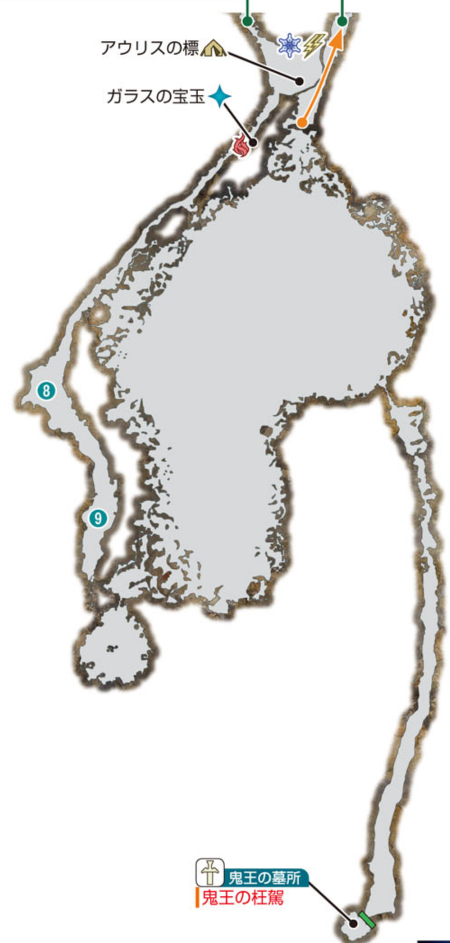
クレイン地方 C11 ダンジョン

ラバティオ火山

黒い噴煙を上げる活火山。溶岩が流れ出る山頂の近くでは、灼熱状態になってダメージを受ける。鬼王の墓所の手前にはズーの巣があり、討伐依頼を受けているとズーが姿を現す。



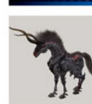
※1……入手するとレシピ『硬肝の地獄煮つけ』を習得できる



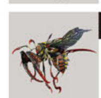
出現する敵パーティ

	パーティ
1	サルファーアラクラン×2
2	バイコーン×3+サルファーアラクラン×4
3	サルファーアラクラン×3
4	バイコーン×2+サルファーアラクラン
5	サルファーアラクラン×3
6	ワイバーン×3+雷神鳥×2
7	雷神鳥×3
8	キラーワスプ×3+ワイバーン
9	キラーワスプ×2

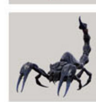
エネミーデータ



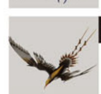
バイコーン P.362
レベル●25 HP●7700
戦利品●しなやかな尾毛(75%)



キラーワスプ P.372
レベル●28 HP●7800
戦利品●棘だらけのカマ(75%)



サルファーアラクラン P.372
レベル●25 HP●3400
戦利品●サソリの針(30%)



雷神鳥 P.374
レベル●29 HP●4100
戦利品●雷神鳥の羽(75%)

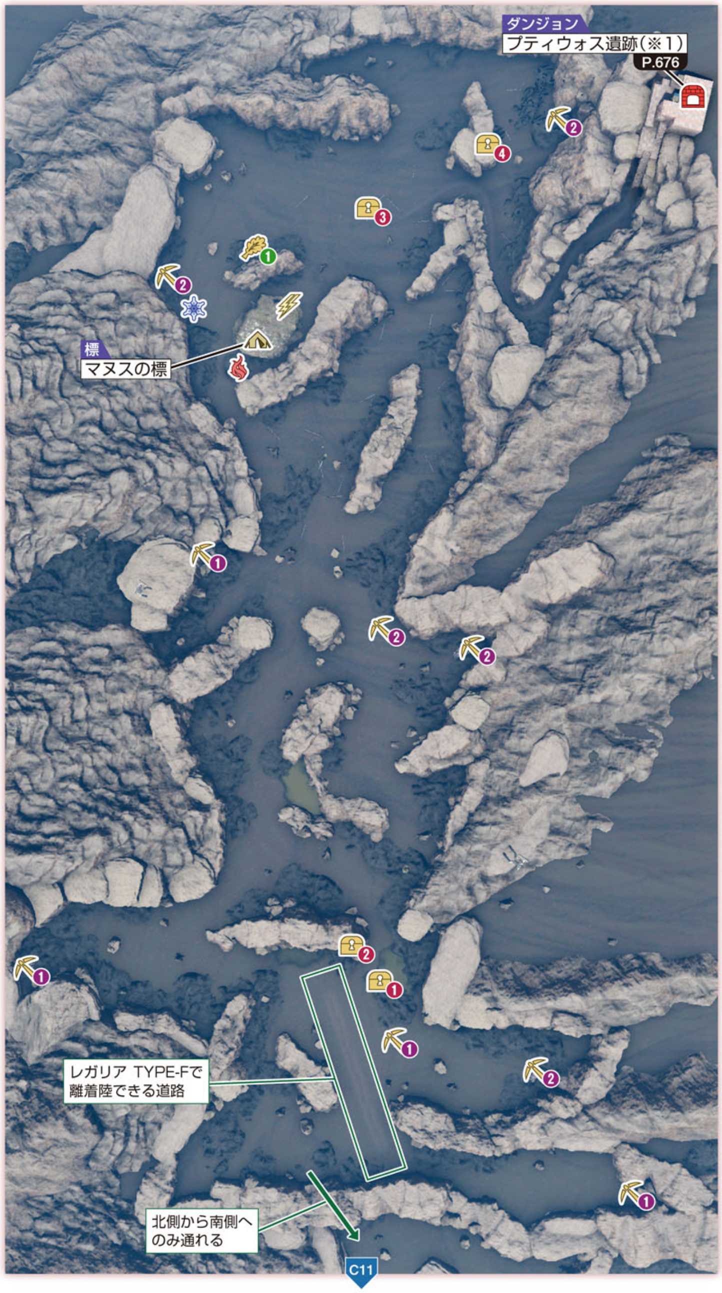


ワイバーン P.374
レベル●38 HP●11400
戦利品●ワイバーンの翼(75%)

クレイン地方

C12 プティウォス遺跡周辺

ノーブルコカトリスやモルボルドゥームなどの危険な敵がうろつく場所。周囲を岩山に囲まれており、レガリアTYPE-Fで空を飛ばなければたどり着けない。



※1……夜間のみ入れる



トレジャースポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ラストエリクサー	×	1時間
❷	メガフェニックス	×	1時間
❸	火炎の紋章	×	1時間
❹	ラストエリクサー	×	1時間

食材スポット

	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ケディアジンジャー(※2)	×	1時間

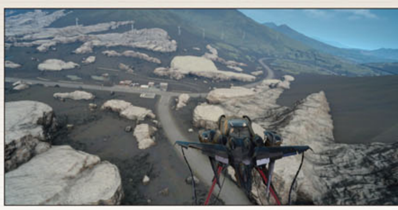
※2……入手するとレシピ『硬肝の地獄煮つけ』を習得できる

塗料鉱石スポット

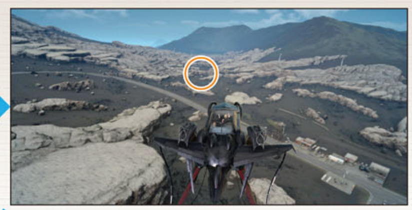
	手に入るもの	情報収集	再出現
❶	ホワイトストーンの結晶(17%) ブラックストーンの結晶(17%) レッドストーンの結晶(17%) ブルーストーンの結晶(17%) グリーンストーンの結晶(16%) イエローストーンの結晶(16%)	×	30分
❷	銀鉱石(40%) 金鉱石(35%) 虹鉱石の結晶(25%)	×	30分

王家の知識 レガリア TYPE-Fで着陸する方法

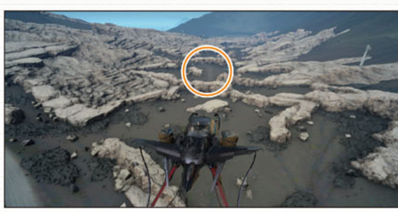
プティウォス遺跡のある区画へは、地上から歩いていくことはできない。この区画へ行くには、以下の写真のように、せまい道路に上空からレガリア TYPE-Fで近づいて、着陸を成功させる必要があるのだ。周囲の岩山に激突した場合はゲームオーバーになるので、事前にセーブを行なっておくと安心できるだろう。



⬆ベリナーズ・マート ラバティオ店の前を通る道路の上空を、道路に沿って反時計まわりに飛行。



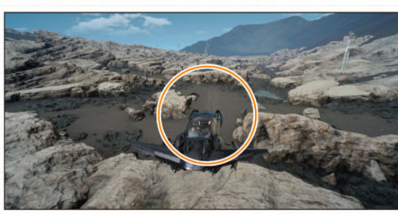
⬆拠点のやや左側を通過して、丸で囲んだ道路へまっすぐ進入できるように進路を調整する。



⬆目的の道路を正面にとらえたら、「ランディング」と表示される高さになるまで、高度を十分に下げる。



⬆この位置で◉ボタンを押して着陸態勢に入ろう。高度を下げすぎていると、手前の岩に激突するので注意。



⬆道路が近づいたら、左スティックを上に入力しつづけて着陸。このとき左右はなるべく入力しないように。



⬆道路からハミ出さずに停止できれば着陸は成功。ここからプティウォス遺跡へは、徒歩で向かおう。



クレイン地方 C12 ダンジョン

プティウォス遺跡

ノクティスがひとりで挑戦する、さまざまな仕掛けが満載のダンジョン。敵はいっさい現れず、入り組んだ通路でスイッチを探したり、小さな足場をジャンプで渡ったりして進んでいく。

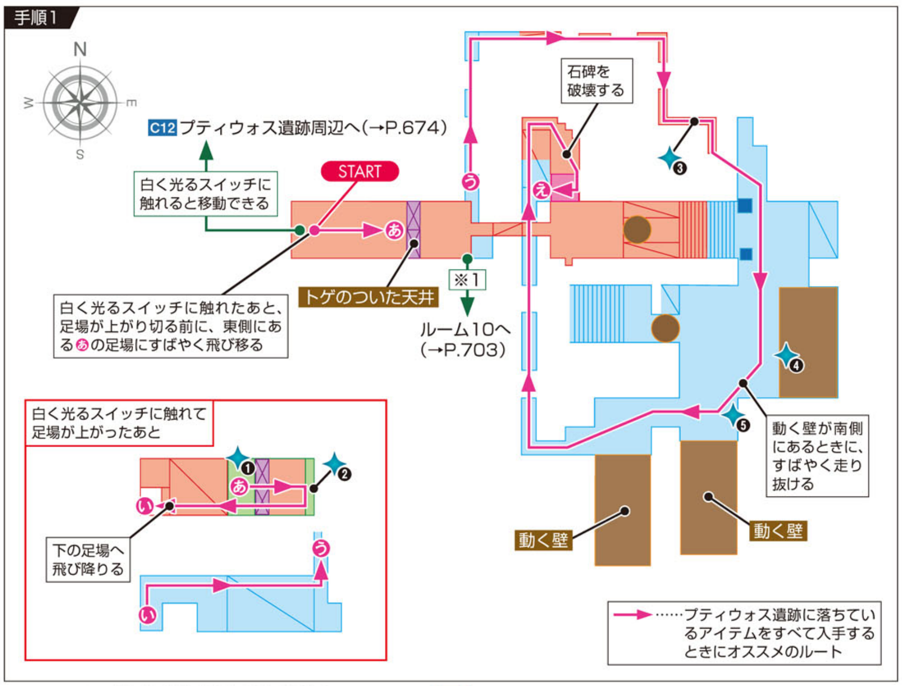
※掲載しているマップ内で色が同じ部分は、床の高さが同じであることを示す

ルーム1

※最上部(ルーム10)はP.702～703に掲載







※1……ルーム10側から石碑を破壊したあとに通れる

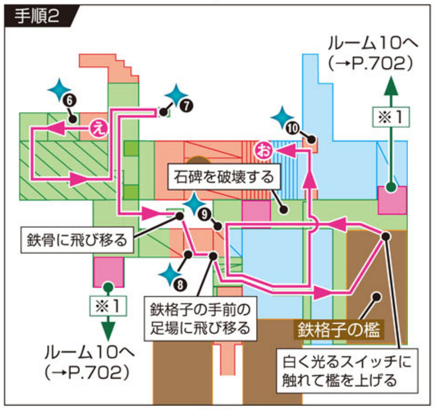
落ちているアイテム

	手に入るもの	備考
❶	さびた金属片	昇降する足場の作動中に飛び移るとたどり着ける
❷	エリクサー×2	——
❸	神凪就任記念硬貨×4	——
❹	さびた金属片	鉄格子越しに入手できる
❺	ポーション×5	動く壁の下にある
❻	さびた金属片	——
❼	金属のかけら×10	——
❽	金属のかけら	鉄骨の上にある
❾	さびた金属片	——
❿	神凪就任記念硬貨×4	(右ページを参照)

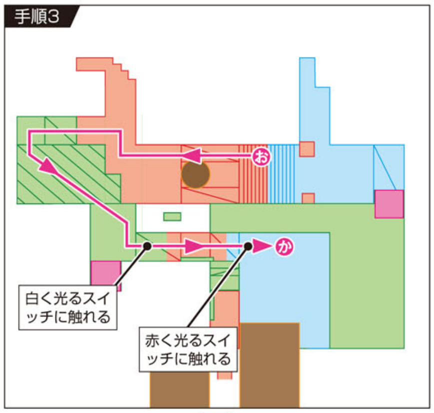
	手に入るもの	備考
⓫	ブラッドソード	鉄格子の檻の内側にある
⓬	くず鉄の塊×5	鉄格子の檻の内側にある
⓭	エリクサー×4	鉄格子の檻の内側にある
⓮	ガーネットの腕輪×3	鉄格子の檻の内側にある
⓯	ブロンズバングル×3	鉄球の下にある
⓰	エリクサー	鉄骨の上にある
⓱	めずらしいコイン	——
⓲	さびた金属片	——
⓳	ポプリ×4	動く壁の下にある
⓴	兵士のアンクレット	——
㉑	エーテル×5	閉ざされた扉の奥にある

※プティウォス遺跡に落ちているアイテム(青いキラキラ)は、すべて再出現しない

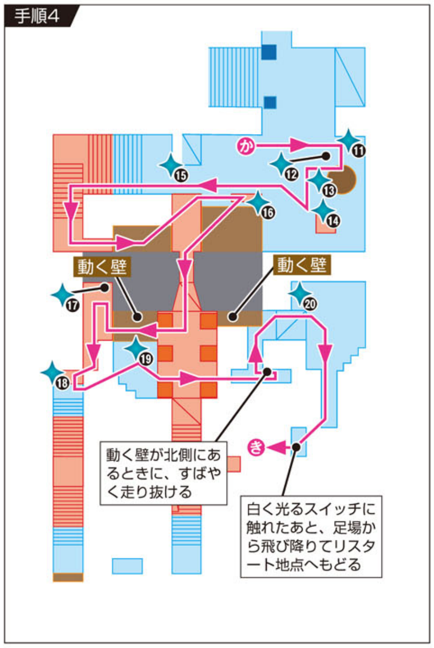
手順2



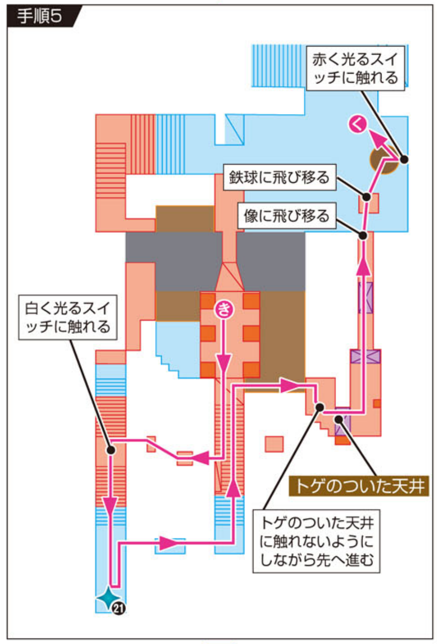
手順3



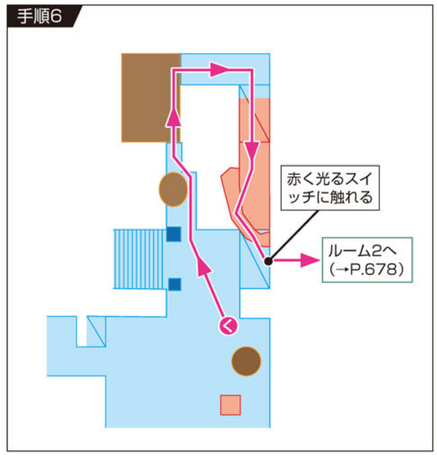
手順4



手順5



手順6



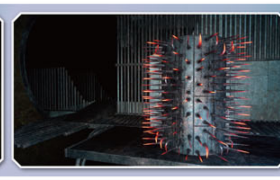
青いキラキラPICK UP

⑩ 神凪就任記念硬貨×4

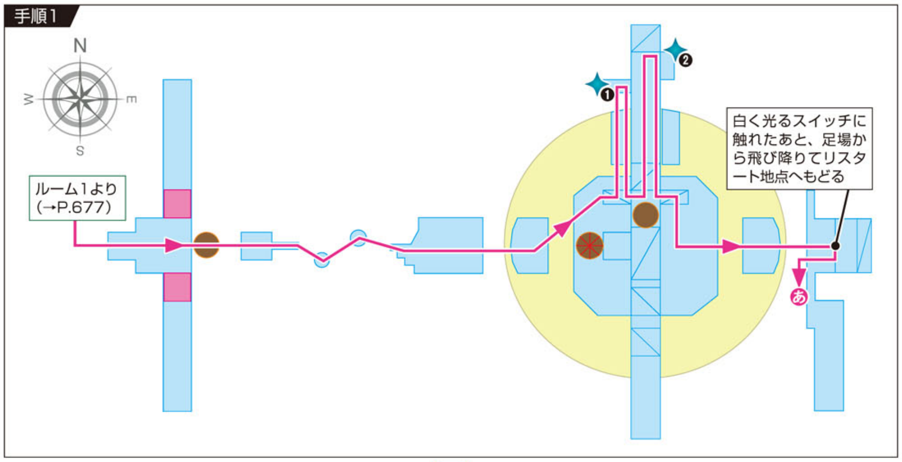


ルーム2

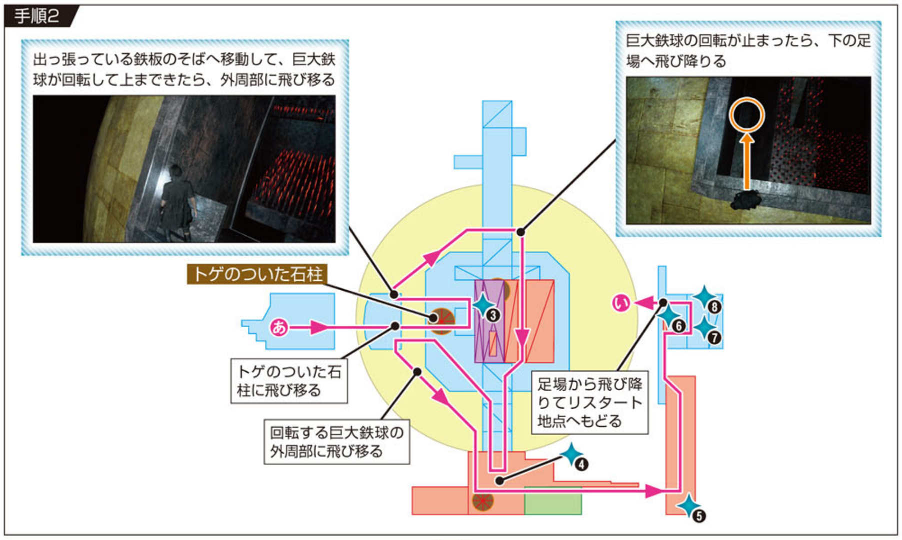




手順1



手順2

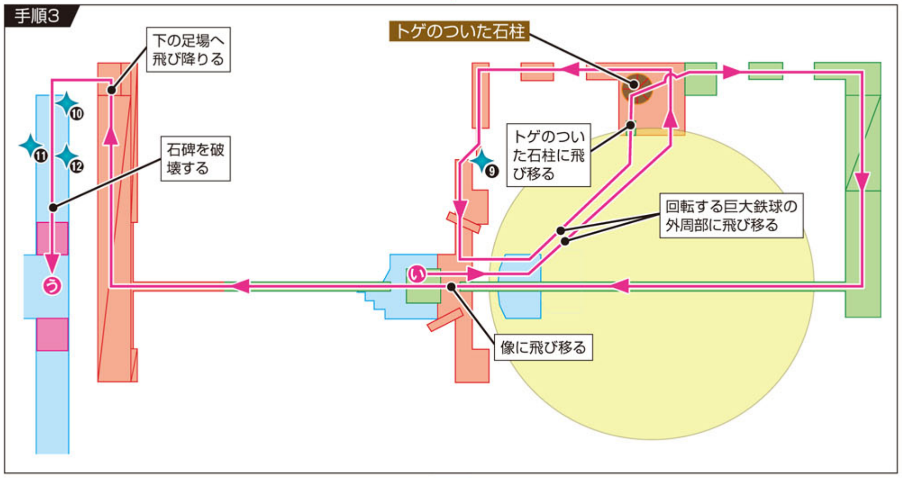


落ちているアイテム

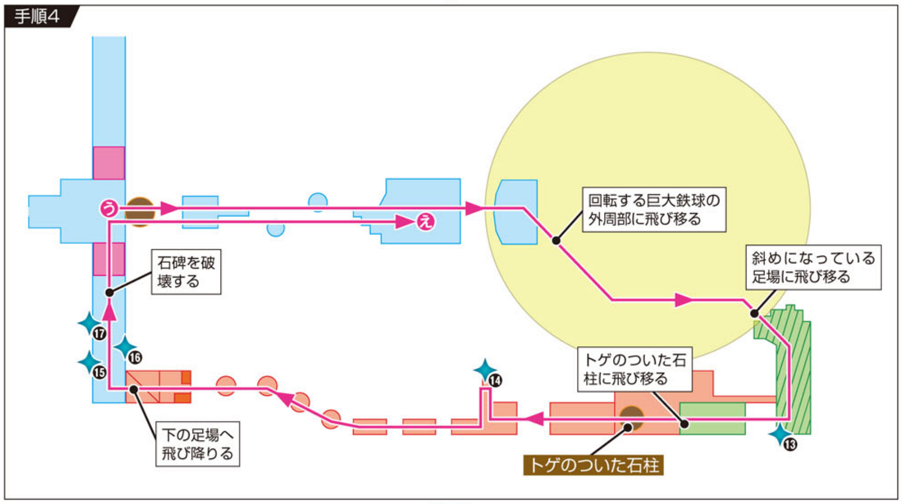
	手に入るもの	備考
❶	エリクサー	——
❷	ガラスの宝玉	鉄格子越しに入手できる
❸	ハイエリクサー×3	——
❹	ミスリルジョイント×2	下の足場にある
❺	さびた金属片	——
❻	さびた金属片×3	鉄骨の上にある
❼	神凪就任記念硬貨×4	——
❽	金属のかけら	——
❾	ハイポーション×10	——

	手に入るもの	備考
❿	神凪就任記念硬貨×4	——
⓫	めずらしいコイン×4	——
⓬	エーテル×17	——
⓭	金属のかけら	——
⓮	くず鉄の塊×4	——
⓯	神凪就任記念硬貨×2	——
⓰	神凪就任記念硬貨×2	——
⓱	神凪就任記念硬貨×4	——
⓲	マジックボトル	鉄球の下にある

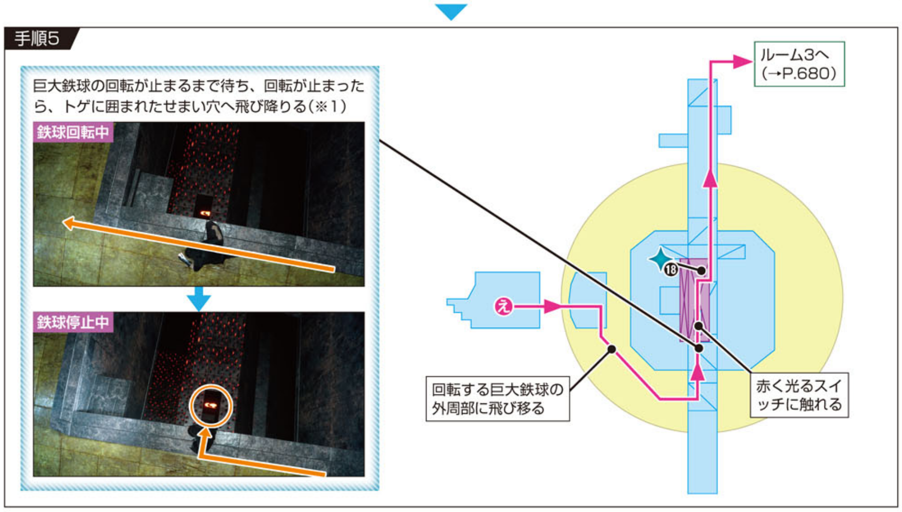
手順3



手順4

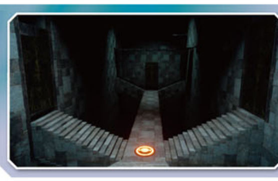


手順5

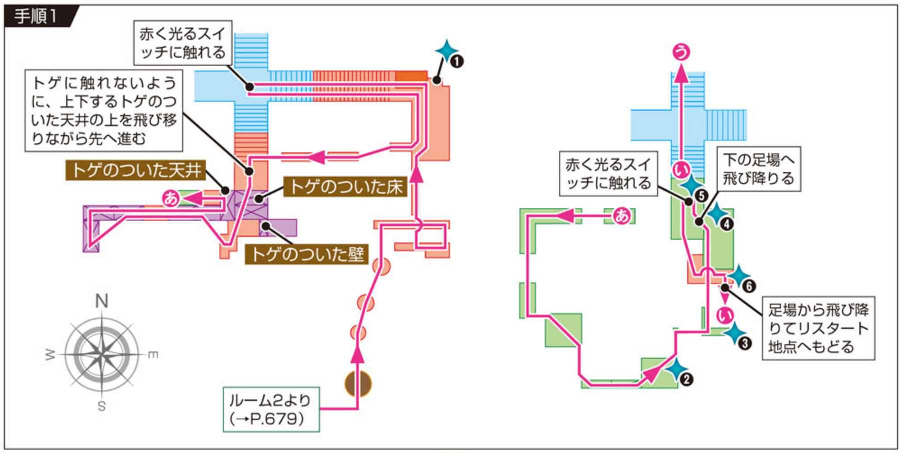


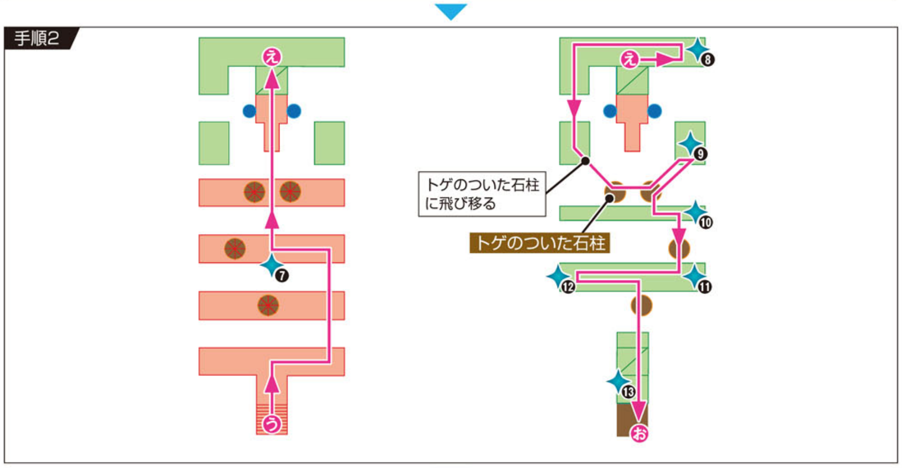
※1……手順3で訪れる、巨大鉄球よりも高い位置にある鉄骨の足場で待ち、そこから飛び降りてもいい

ルーム3







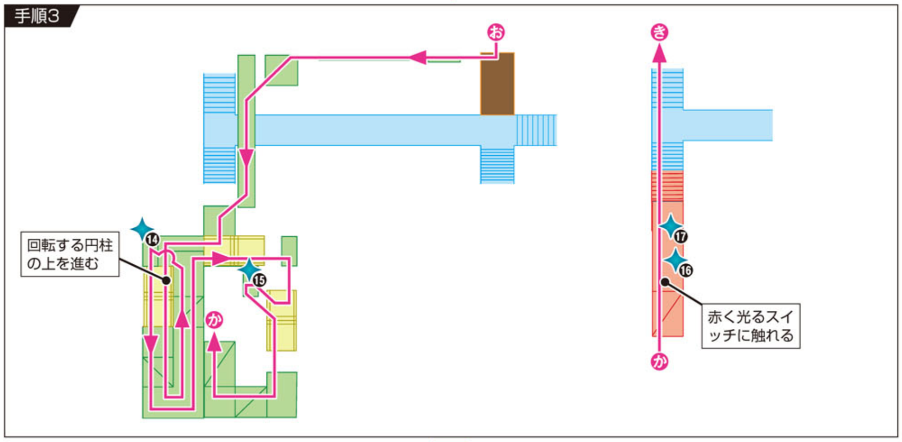


落ちているアイテム

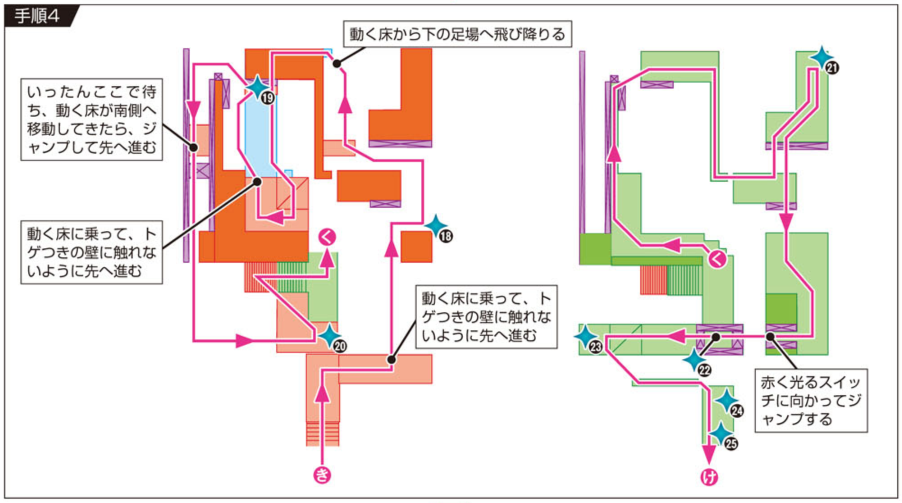
	手に入るもの	備考
❶	巨大海老の髭	──
❷	緑のチョーカー	──
❸	グローランス	──
❹	神凪就任記念硬貨×2	──
❺	金属のかけら×10	──
❻	地の宝玉	──
❼	神凪就任記念硬貨×3	──
❽	さびた金属片	──
❾	ハイエリクサー	──
❿	くず鉄の塊	──
⓫	さびた金属片×3	──
⓬	ポーション×5	──
⓭	星のペンダント×3	──

	手に入るもの	備考
⓮	ガラスの宝玉	──
⓯	かがやく金属片	──
⓰	かがやく金属片×2	──
⓱	エーテル	──
⓲	メガポーション×5	壁にある
⓳	ルーンのピアス	──
⓴	神凪就任記念硬貨×2	──
㉑	めずらしいコイン	──
㉒	さびた金属片	──
㉓	神凪就任記念硬貨×3	──
㉔	金属のかけら	──
㉕	大ガマ油×2	──
㉖	モルボルの蔓×5	（右ページを参照）

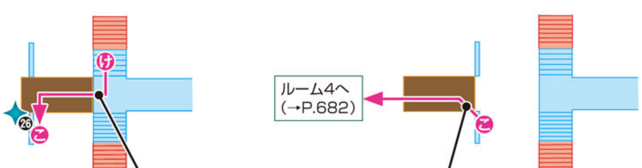
手順3



手順4



手順5



回転する扉のフチを歩き、高い位置にある㉖を入手したあと、そのまま壁ぎわの足場に着地する



回転する扉が西側へきたら、扉に飛び移ってすばやく駆け上がり、ルーム4の足場に飛び移る

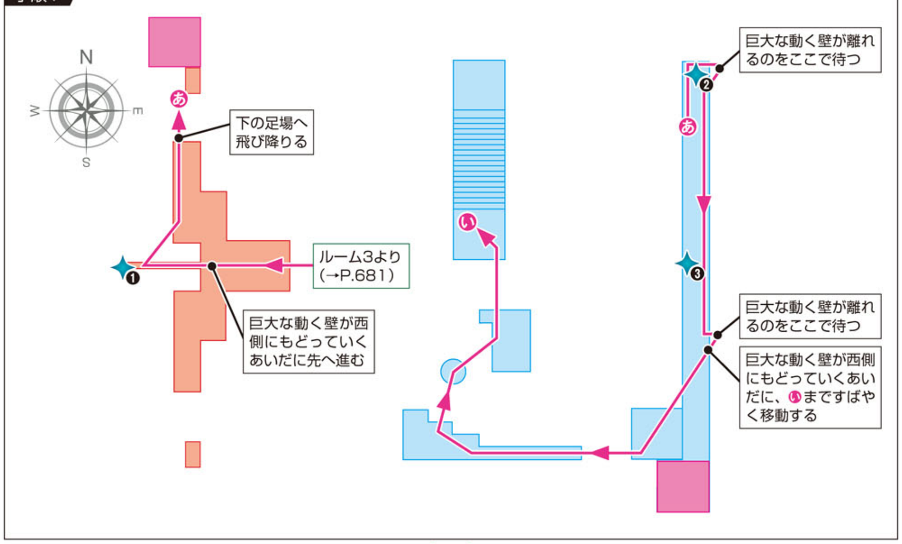


ルーム4

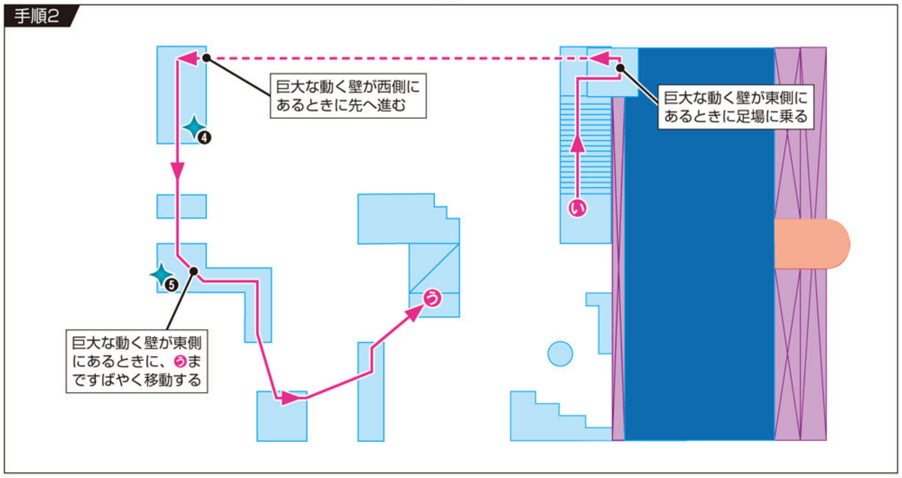




手順1



手順2

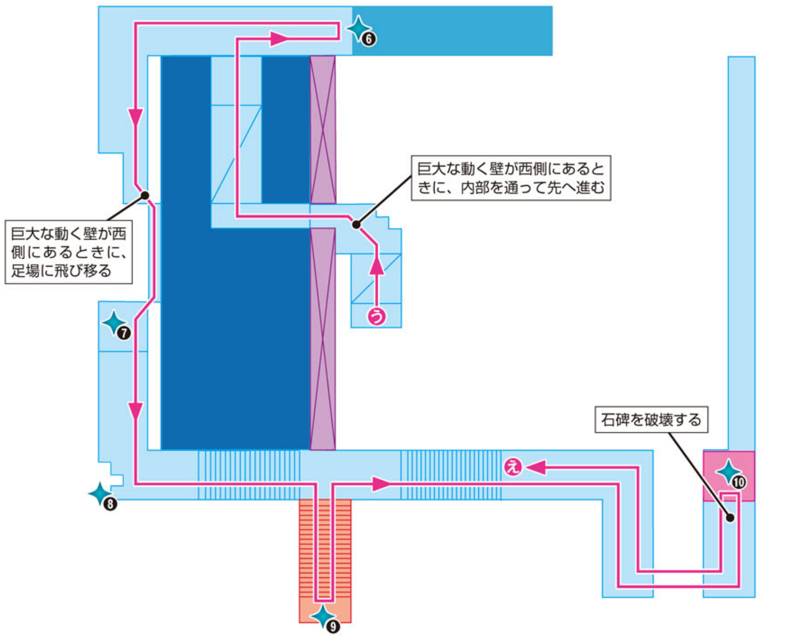


落ちているアイテム

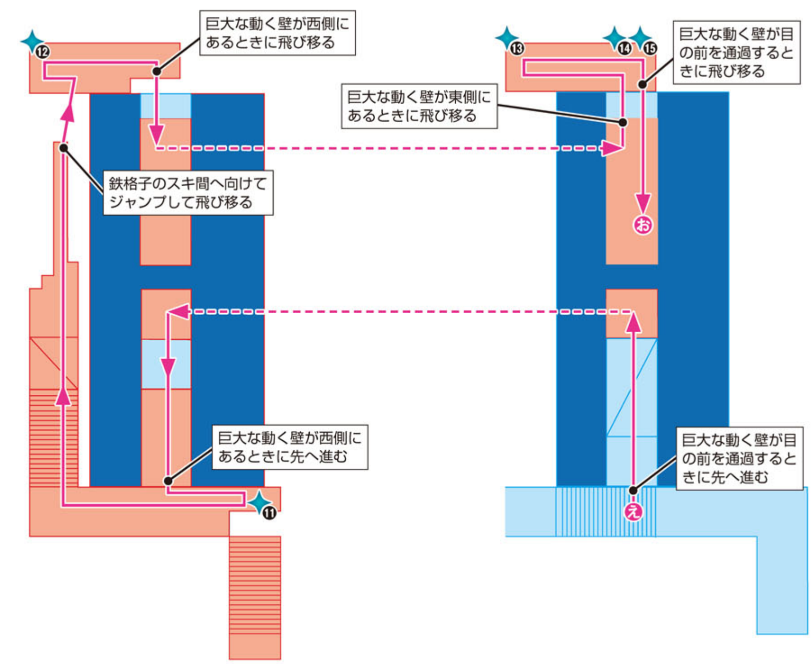
	手に入るもの	備考
❶	かがやく金属片	——
❷	めずらしいコイン	——
❸	月のペンダント	——
❹	ハイポーション	——
❺	金属のかけら	——
❻	さびた金属片	鉄格子越しに入手できる
❼	エリクサー×2	——
❽	神凪就任記念硬貨×3	壁にある

	手に入るもの	備考
❾	さびた金属片	——
❿	エーテル×5	石碑を壊すと入手できる
⓫	ポーション	——
⓬	めずらしいコイン	——
⓭	くず鉄の塊	——
⓮	地の宝玉	——
⓯	モルボルの目玉	——

手順3

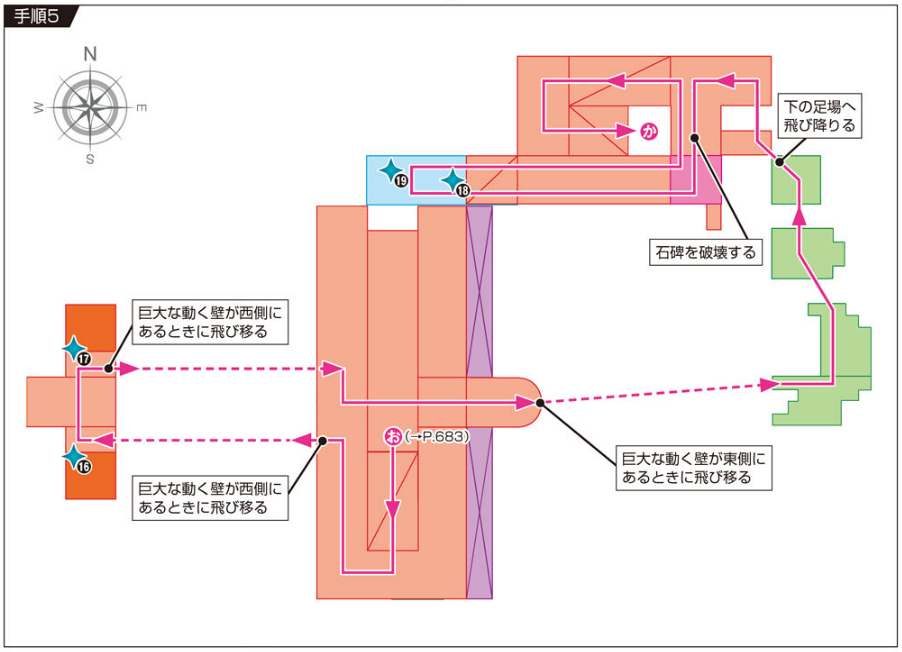


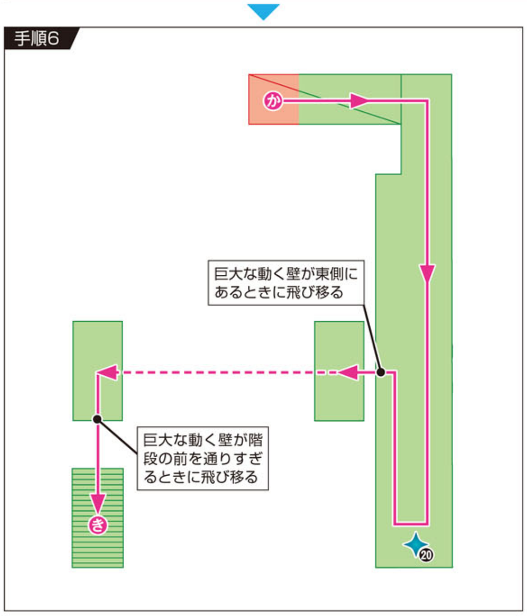
手順4



次ページへ

前ページより







落ちているアイテム

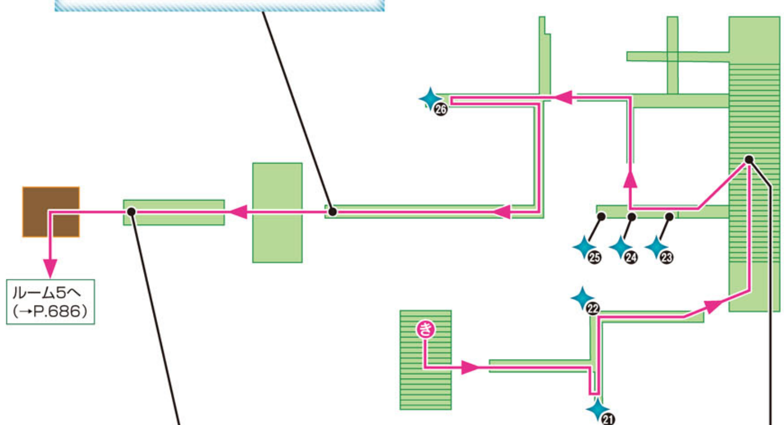
	手に入るもの	備考
⑯	エーテル	——
⑰	ハイエリクサー	——
⑱	くず鉄の塊	石碑を壊すと入手できる
⑲	ミスリルジョイント×2	石碑を壊すと入手できる
⑳	金属のかけら	——
㉑	エリクサー	——

	手に入るもの	備考
㉒	ハイエリクサー	——
㉓	虹のペンダント	——
㉔	モグのお守り	——
㉕	天上の宝玉	——
㉖	神凪就任記念硬貨×4	——

手順7

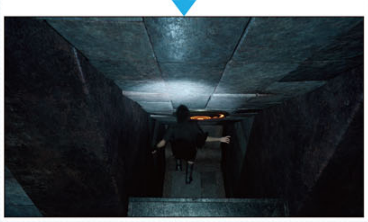
動く足場が下に見えたら飛び降り、その先にある通路へすばやく飛び移る





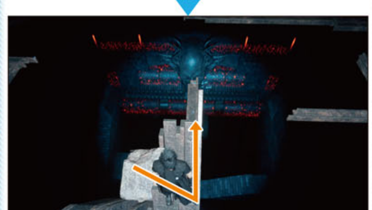
扉と壁とのスキ間に向かって飛びこみ、赤く光るスイッチに触れる(そのまま落下してルーム5へ移動する)





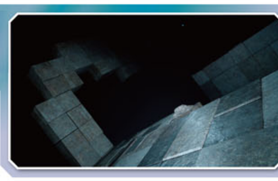
階段から足場へ飛び移ったあと、歩いて移動して、真下の足場へ飛び降りる





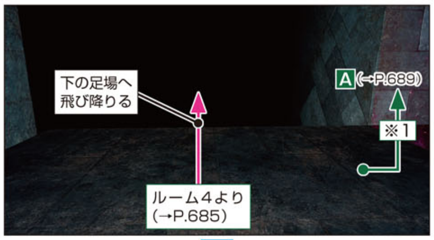


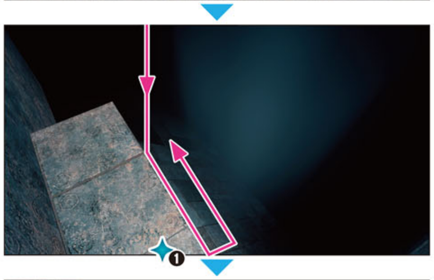
ルーム5

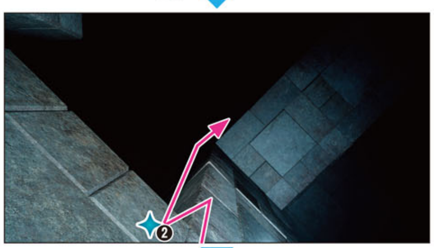




※1……反対側から石碑を破壊すると通れるようになり、ルーム5のスタート地点からやり直すときに近道ができる



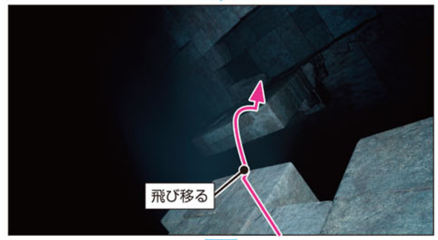


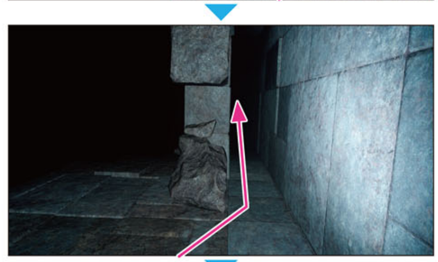




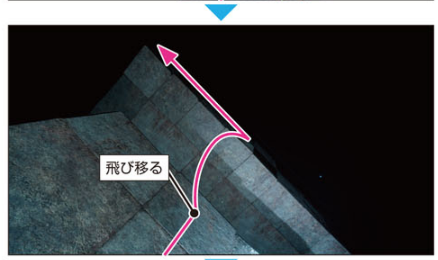
落ちているアイテム

	手に入るもの	備考
❶	神凪就任記念硬貨	足場の下にある
❷	ミスリルジョイント×2	陰にある
❸	エリクサー	——
❹	ルビーの腕輪	——
❺	さびた金属片	——
❻	金属のかけら	——

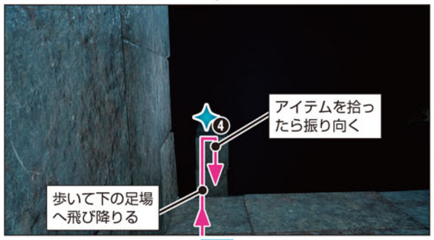




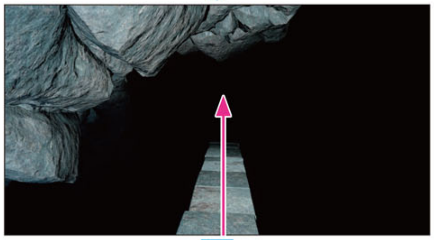


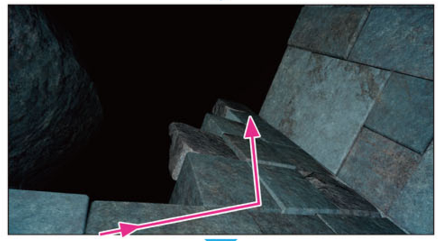


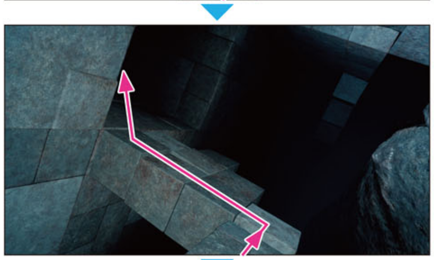


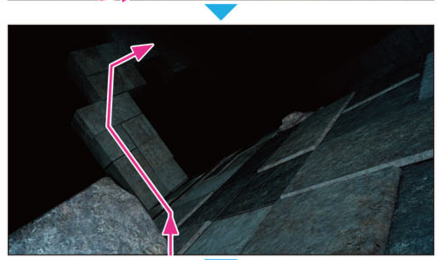

4
アイテムを拾ったら振り向く
歩いて下の足場へ飛び降りる

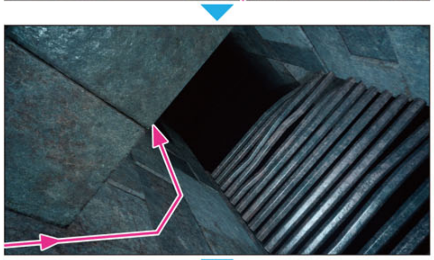

飛び移る





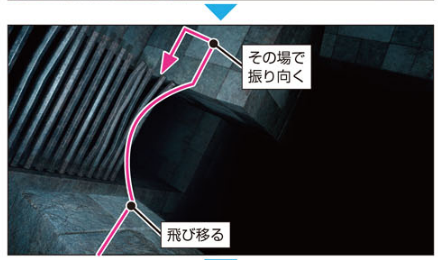


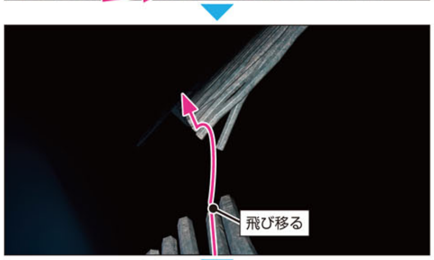








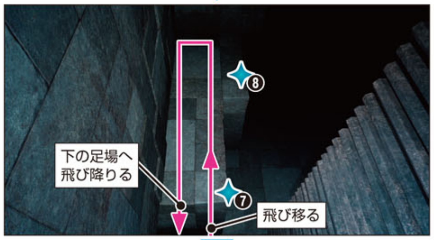

その場で振り向く
飛び移る

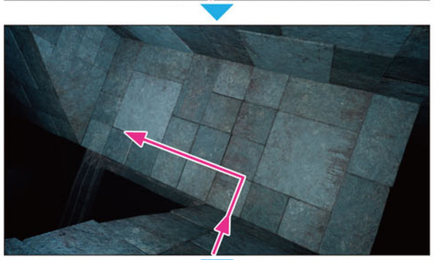

飛び移る

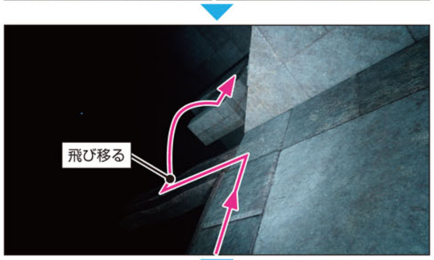

6
5
飛び移る

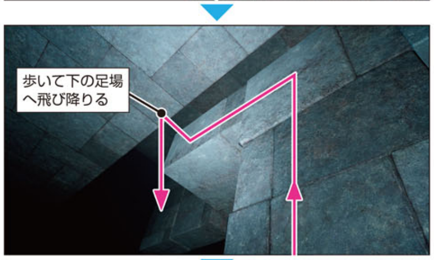
次ページへ

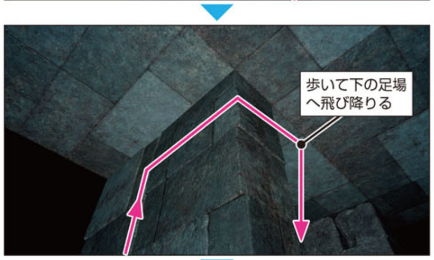
前ページより





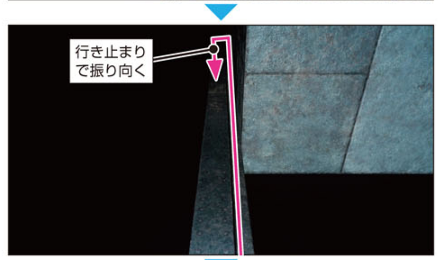


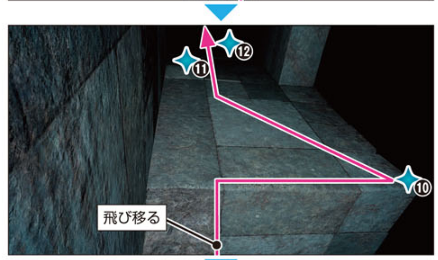


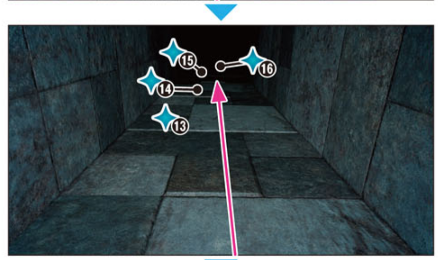






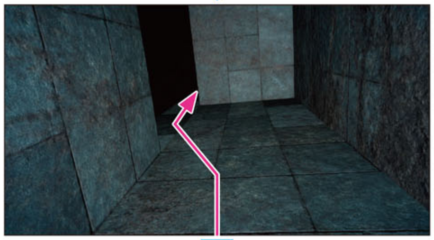


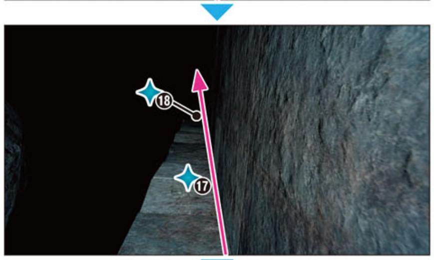




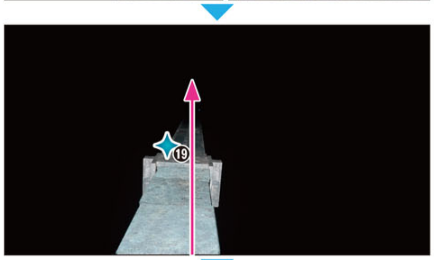
落ちているアイテム

	手に入るもの	備考
❼	オラクルカード×2	——
❽	ハイエリクサー	——
❾	かがやく金属片	——
❿	神凪就任記念硬貨×2	——
⓫	めずらしいコイン×2	——
⓬	金属のかけら	——
⓭	神凪就任記念硬貨×3	——
⓮	ハイポーション×4	——
⓯	大地のペンダント	——
⓰	神凪就任記念硬貨×4	——
⓱	さびた金属片	——
⓲	くず鉄の塊	——
⓳	メガフェニックス×3	——
⓴	カトブレパスの牙	——
㉑	耐闇インナー	石碑を壊すと入手できる

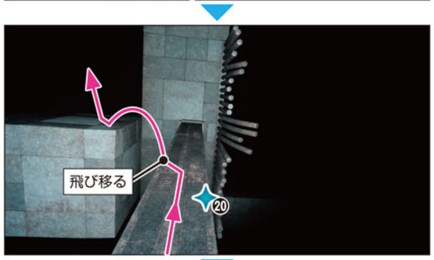




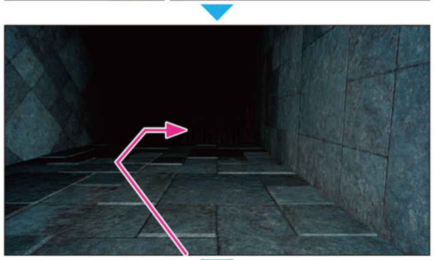
18
17

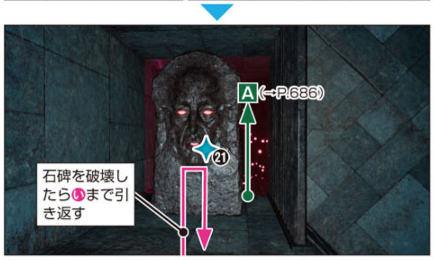


19



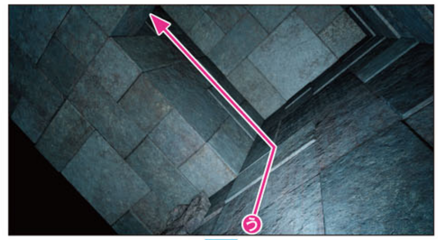
飛び移る
20





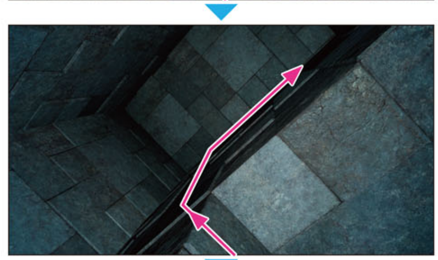
A (→P.686)
21
石碑を破壊したらいまで引き返す

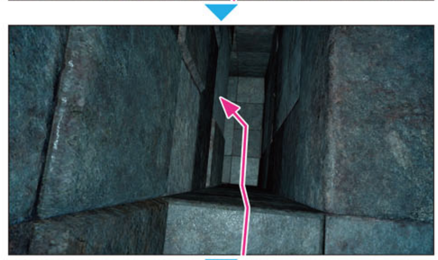
うからのルート



う





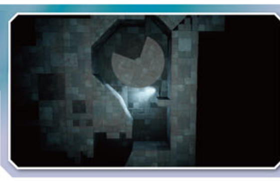






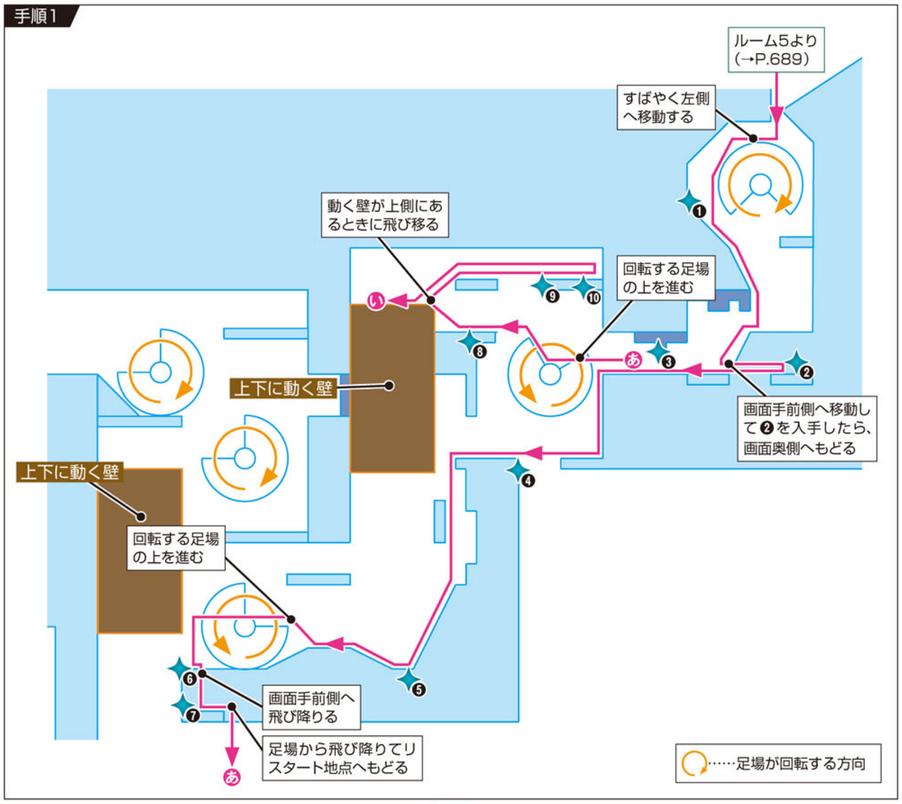
ルーム6へ（→P.690）
下の回転する足場へ飛び降りる

ルーム6





手順1



※ルーム6では側面からの視点に固定される

落ちているアイテム

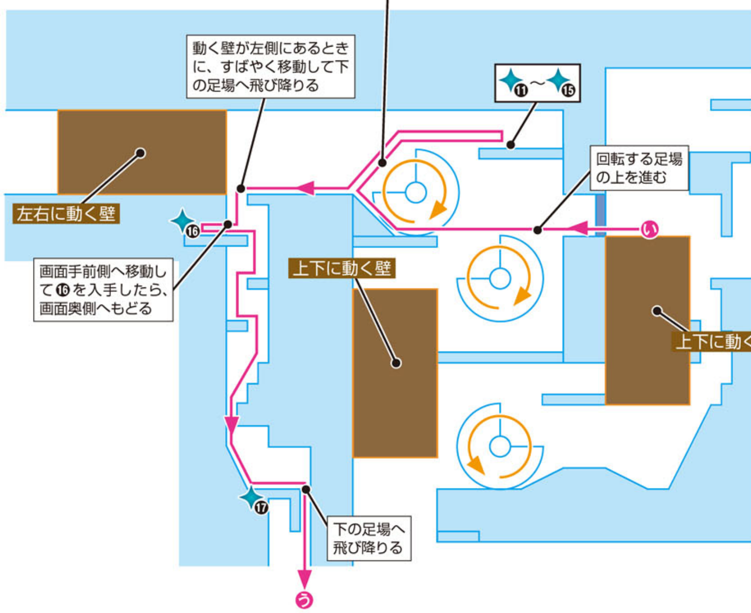
	手に入るもの	備考
❶	エリクサー	——
❷	アンモナイトの化石×10	画面手前側の足場にある
❸	石材	——
❹	石材	——
❺	良質の石材	——
❻	石材	——
❼	くず鉄の塊	画面手前側の足場にある
❽	古代竜の歯×3	——
❾	天上の宝玉	——
❿	かがやく金属片	——
⓫	ガラスの宝玉	——
⓬	地の宝玉	——
⓭	ブラックプリンス	——

	手に入るもの	備考
⓮	メガフェニックス×3	——
⓯	エリクサー	——
⓰	めずらしいコイン	画面手前側の足場にある
⓱	ハイエリクサー	——
⓲	最高級石材	——
⓳	ミスリルジョイント	——
⓴	エーテル	——
㉑	くず鉄の塊	——
㉒	石材	——
㉓	ミスリルジョイント	——
㉔	メガポーション×3	——
㉕	ハイエリクサー	——
㉖	ラストエリクサー	——

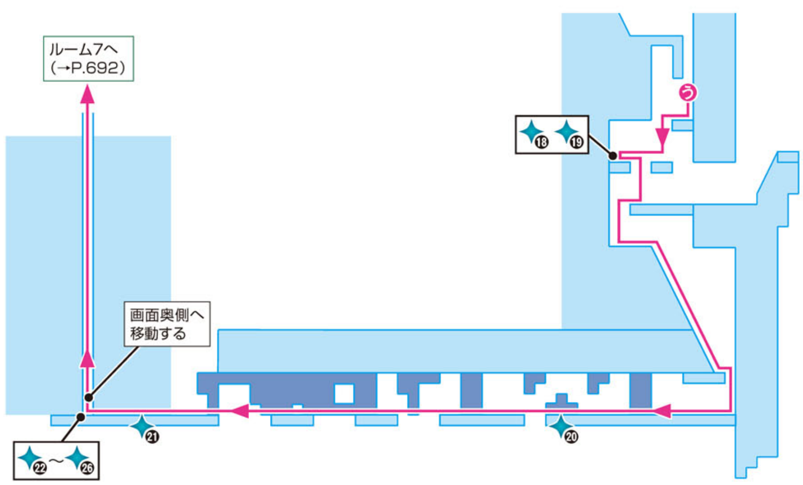
手順2

回転する足場の内側から外周部へと飛び移り、そのあと右上にある足場へ向かってジャンプする





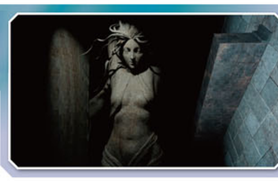
手順3



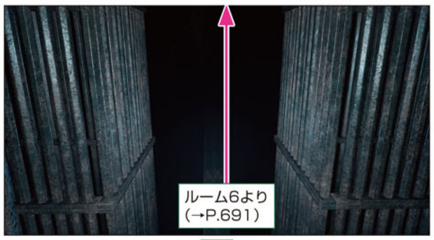
INDEX

CORNER INDEX

ルーム7

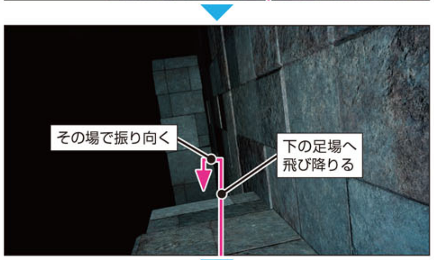


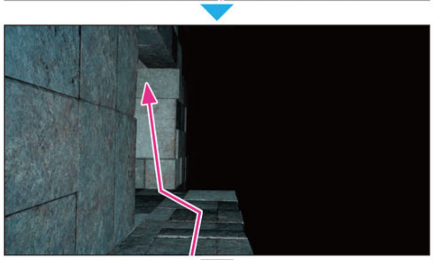


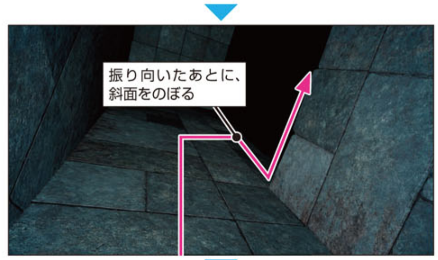

ルーム6より
(→P.691)


女神像に近づくと、足場全体が回転しはじめる
飛び移る




その場で振り向く
下の足場へ飛び降りる

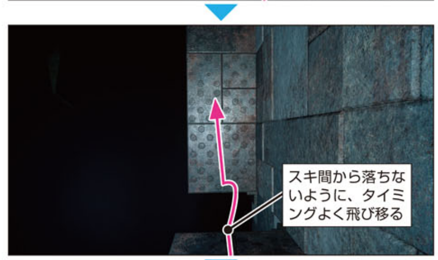


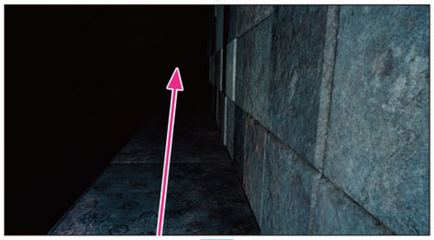

振り向いたあとに、斜面をのぼる

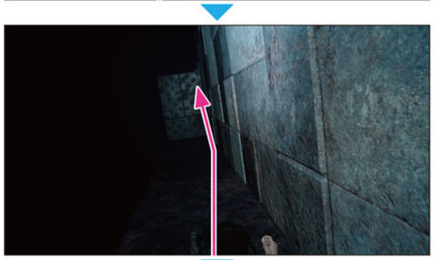



この足場に乗ると、足場全体が回転しはじめる
飛び移る

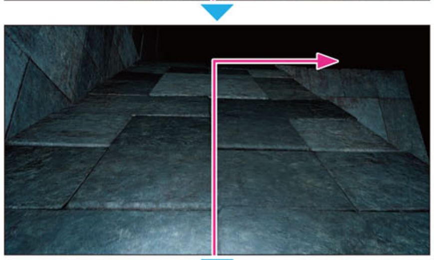

足場のつきあたりまで進む

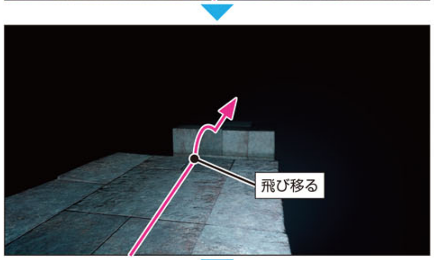

スキ間から落ちないように、タイミングよく飛び移る

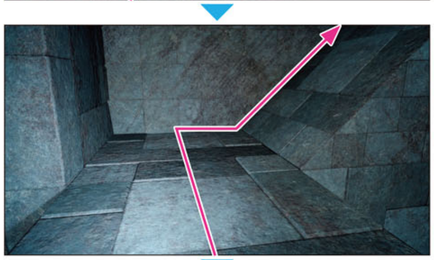




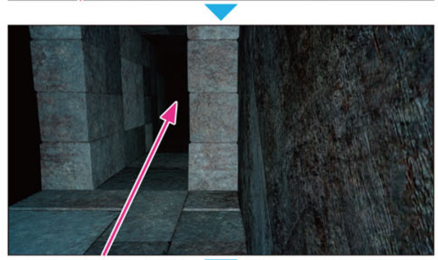

その場で振り向く
下の足場へ
飛び降りる

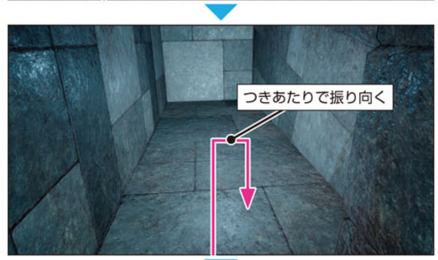


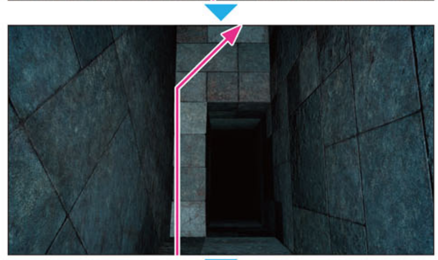

飛び移る

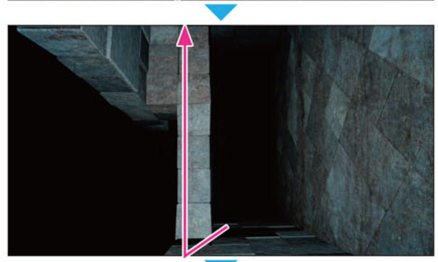


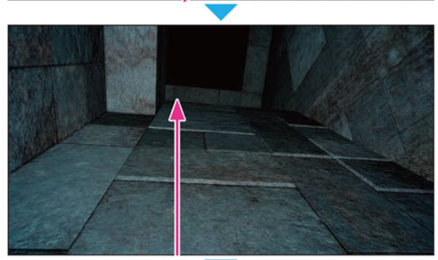

壁に沿って下の足場へ
飛び降りたあと、その
場で振り向く
ここに近づくと、
足場全体が回転し
はじめる




つきあたりで振り向く

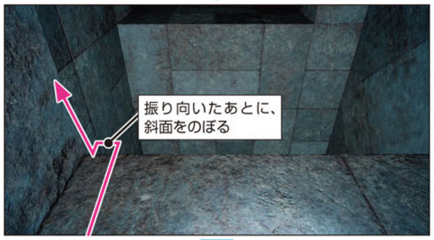


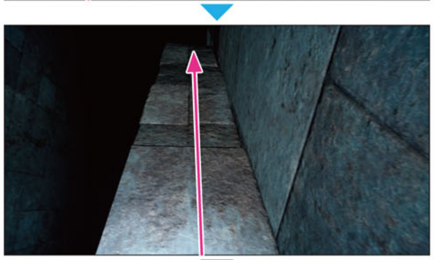




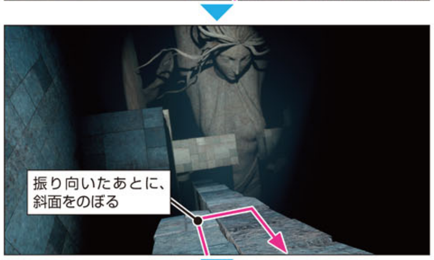
次ページへ

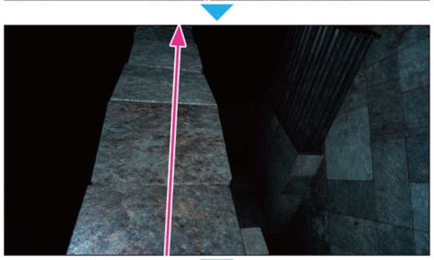
前ページより

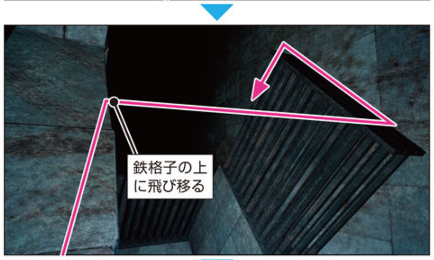

振り向いたあとに、
斜面をのぼる

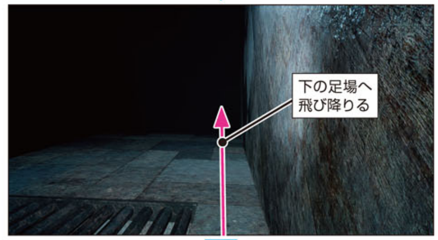



飛び移る


振り向いたあとに、
斜面をのぼる




鉄格子の上
に飛び移る

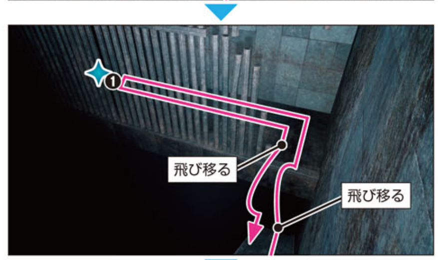

下の足場へ
飛び降りる

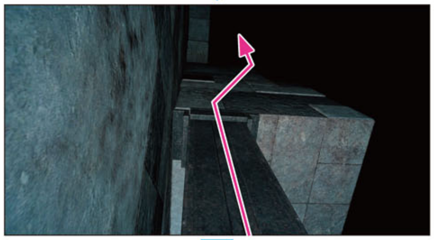

下の足場へ
飛び降りる

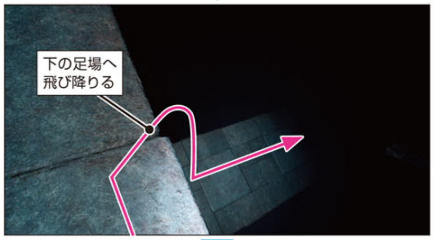

下の足場へ
飛び降りる

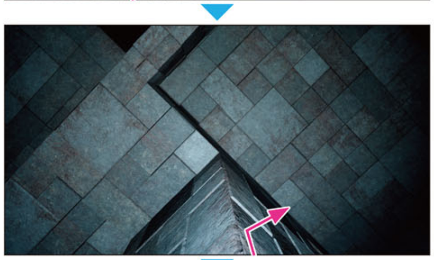

下の足場へ
飛び降りる

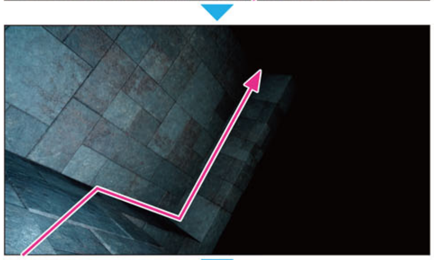

鉄骨の上を進む


1
飛び移る
飛び移る

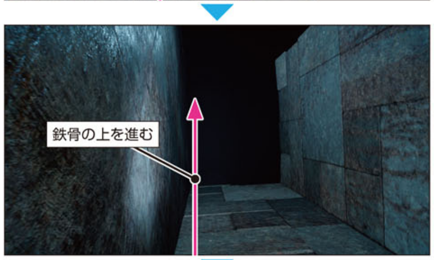


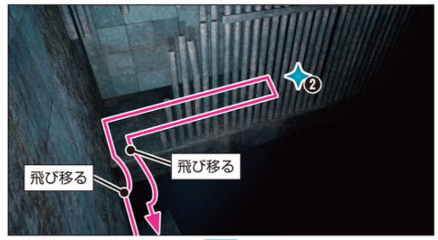


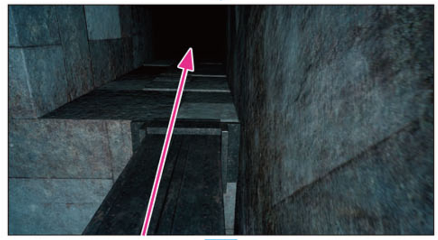


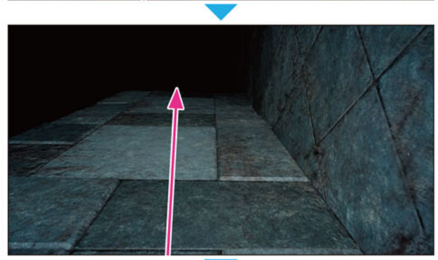




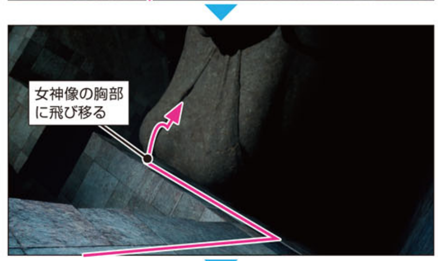












次ページへ

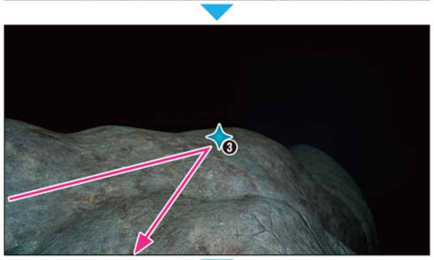
落ちているアイテム

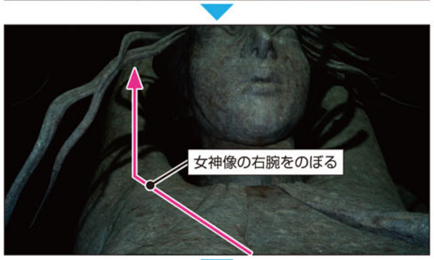
	手に入るもの	備考
❶	神凪就任記念硬貨×12	──
❷	聖戦士のアンクレット	──

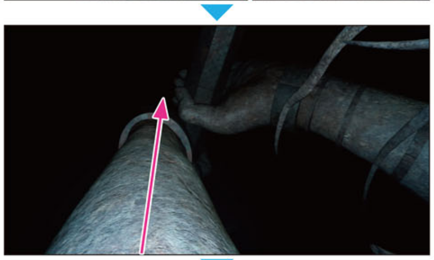
前ページより

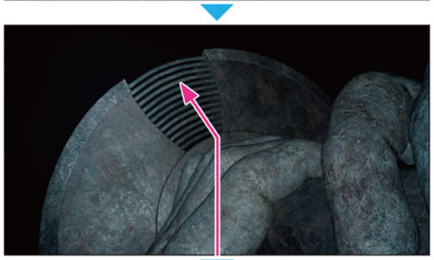


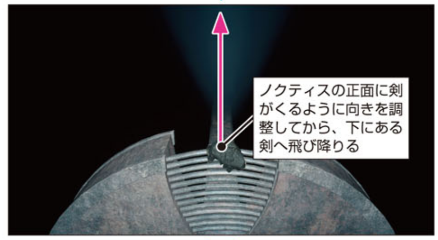


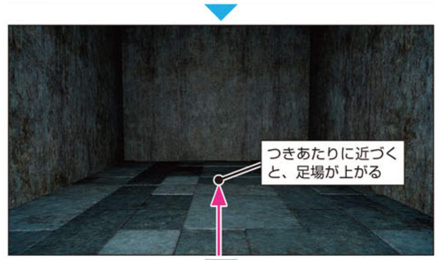




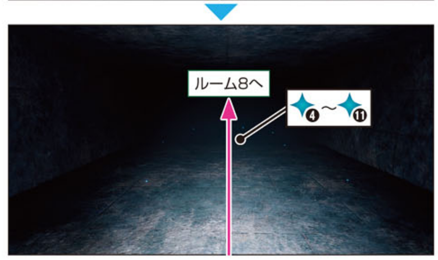








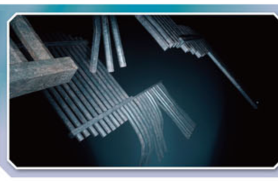




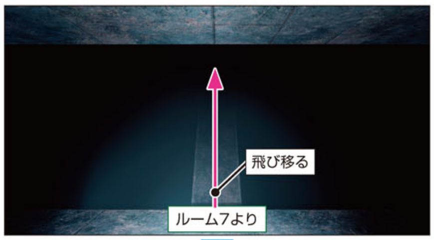
落ちているアイテム

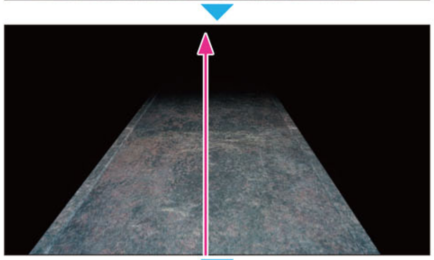
	手に入るもの	備考
❸	源氏の小手	——
❹	青のチョーカー	——
❺	セーフティビット	——
❻	ガラスの宝玉	——
❼	ミスリルジョイント	——
❽	シルバーバングル	——
❾	耐熱インナー	——
❿	神凪就任記念硬貨×4	——
⓫	ラストエリクサー	——

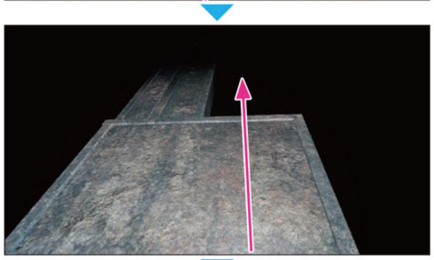
ルーム8

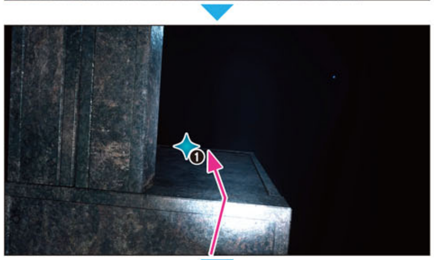


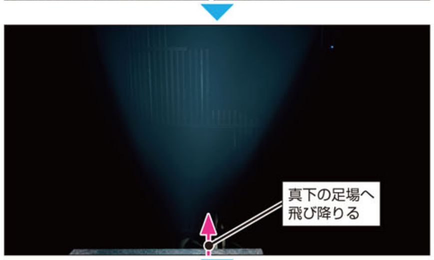


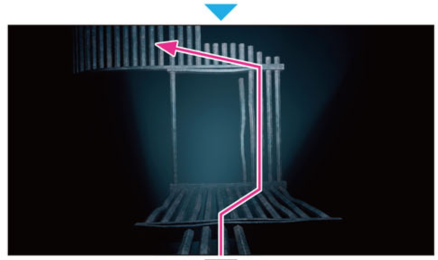


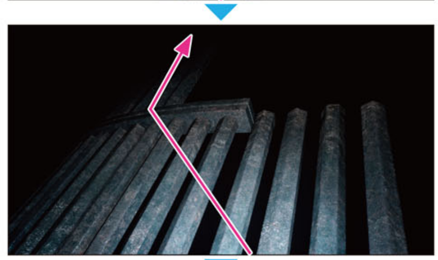


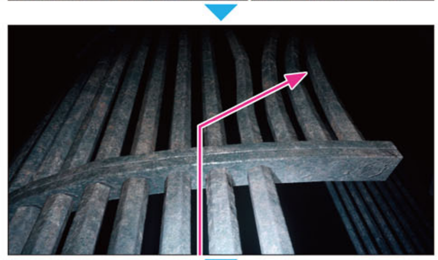


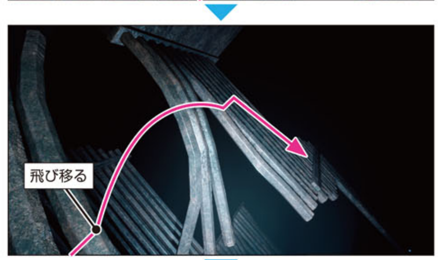










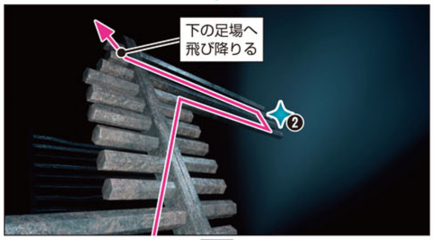


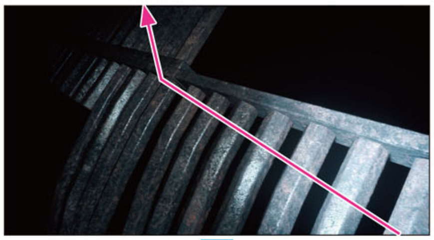
次ページへ

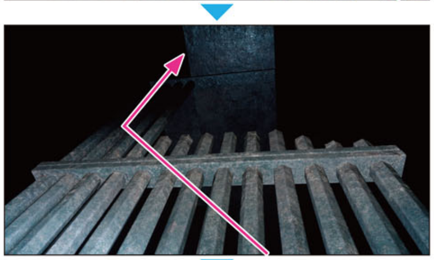
落ちているアイテム

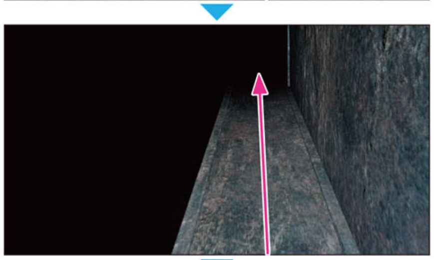
	手に入るもの	備考
❶	かがやく金属片	——

前ページより

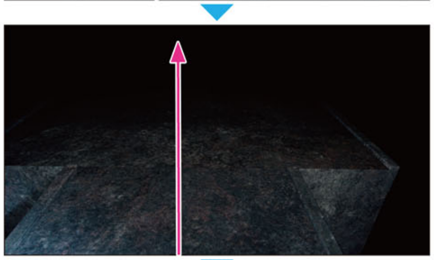


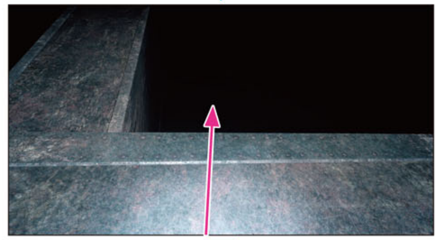






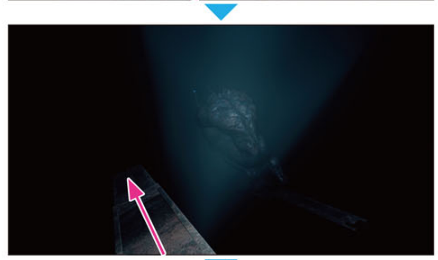


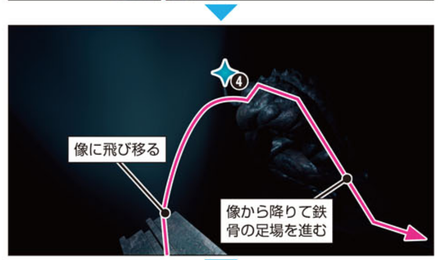






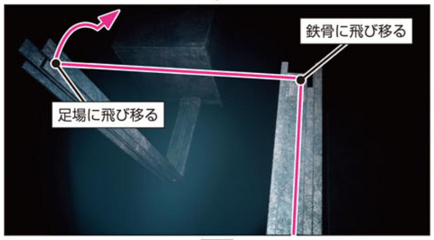


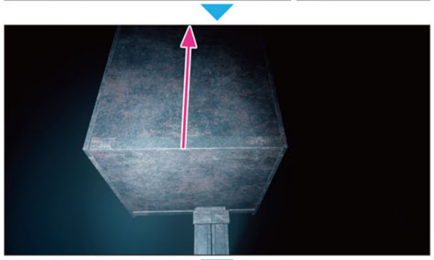


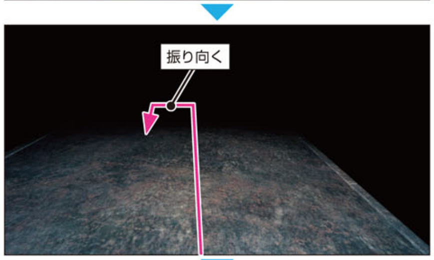


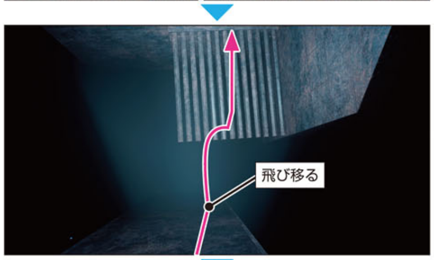
落ちているアイテム

	手に入るもの	備考
❷	かがやく金属片	——
❸	めずらしいコイン	——
❹	金の砂時計	——

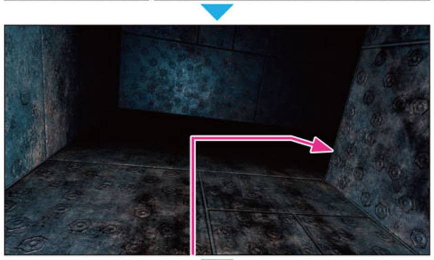

鉄骨に飛び移る
足場に飛び移る

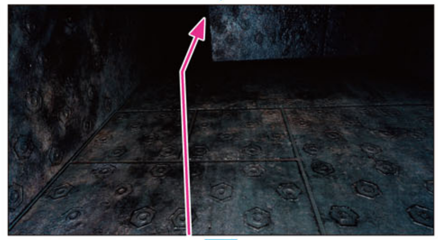


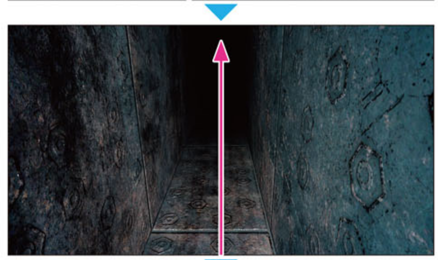

振り向く


飛び移る



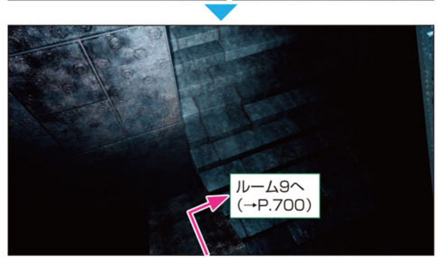




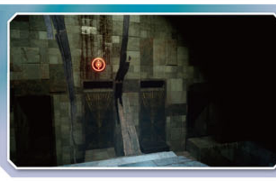






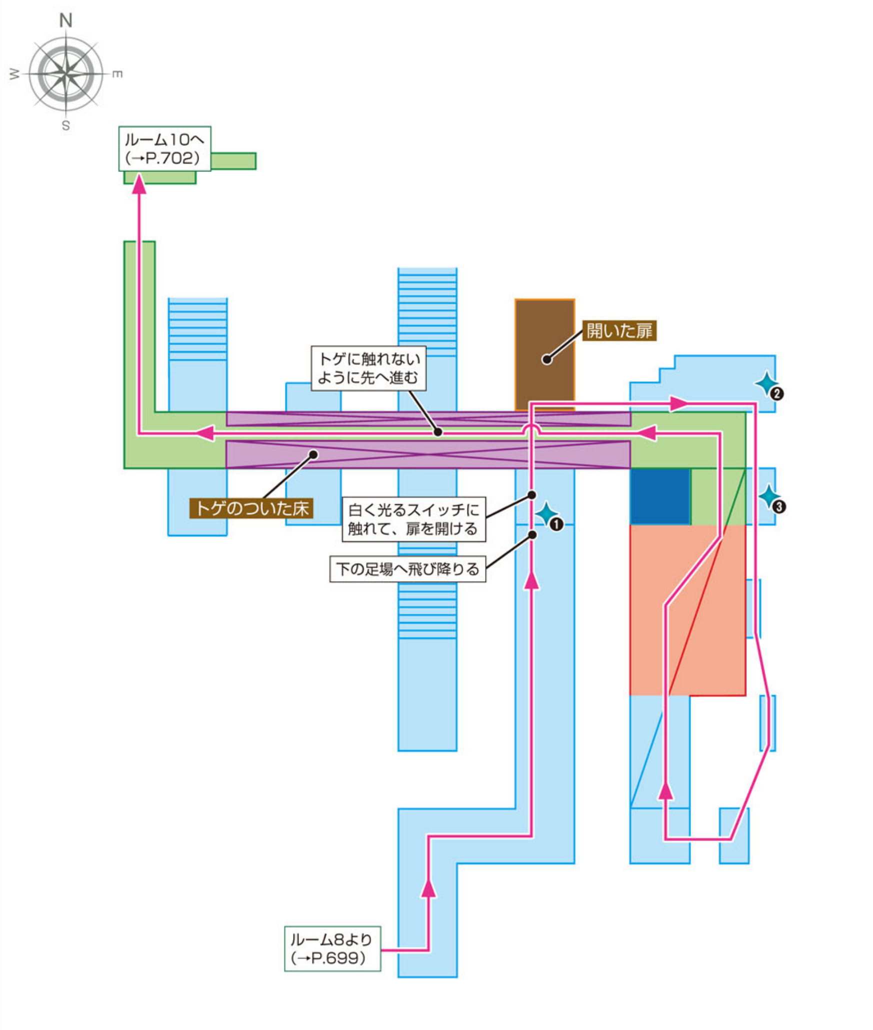

ルーム9へ
(→P.700)

ルーム9





手順

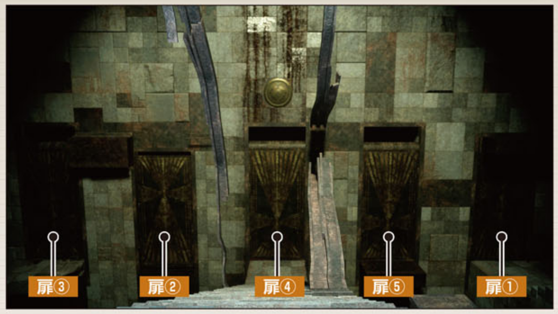


落ちているアイテム

	手に入るもの	備考
❶	ゴールドバングル	——
❷	ハイポーション	——
❸	くず鉄の塊	——

王家の知識　閉ざされた5つの扉を開けるには

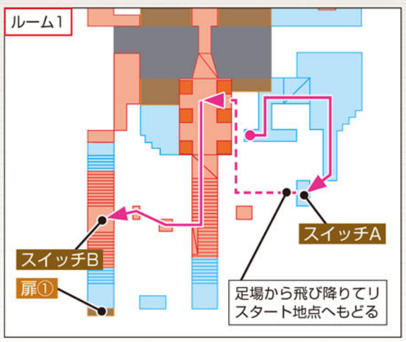
プティウォス遺跡のルーム1とルーム9の境界部分には、右の写真のように5つの巨大な扉が並んでいる。扉の奥には貴重なアイテムがあるものの、最初はどの扉も閉ざされていて開けられない。扉の奥へ入るには、下記のやりかたでスイッチに触れる必要があるのだ。なお、P.676～703で紹介しているルートのとおりに進めば、すべての扉の奥のアイテムを入手できる。



扉①～⑤の開けかたと手に入るアイテム

扉①　手に入るアイテム：エーテル×5

白く光るスイッチAに触れたあと、白く光るスイッチBに触れると扉が開く(→P.677)。

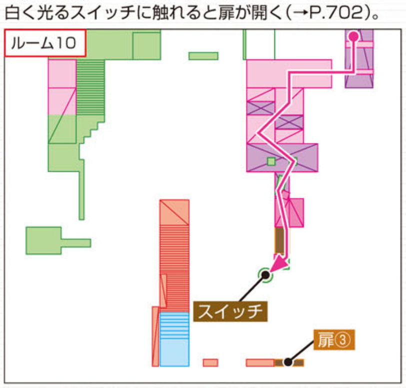


扉②　手に入るアイテム：ゴールドバングル

ルーム8を踏破したあと、扉②の南側にある白く光るスイッチに触れると扉が開く(左ページのルートどおりに進めば扉を開けられる)。

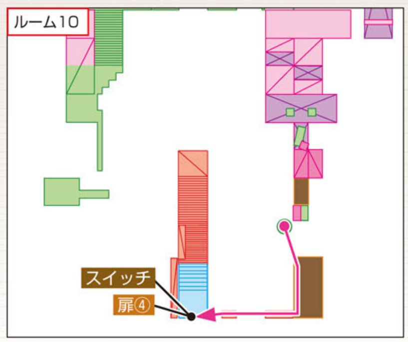
扉③　手に入るアイテム：ベヒーモスの角×2

高い場所にある足場を飛び移っていき、円柱の上の白く光るスイッチに触れると扉が開く(→P.702)。



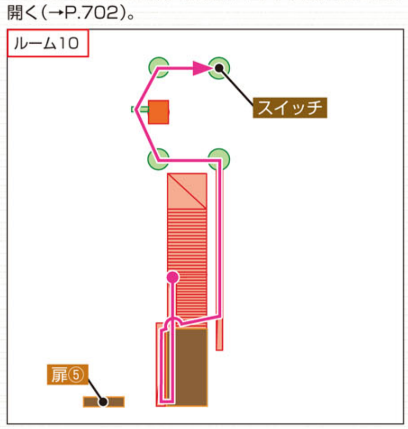
扉④　手に入るアイテム：プラチナバングル

扉③を開けたあと、赤く光るスイッチにジャンプして触れると扉が開く(→P.702)。



扉⑤　手に入るアイテム：赤のチョーカー

扉④を開けたあと、高い場所にある足場を飛び移っていき、円柱の上の白く光るスイッチに触れると扉が開く(→P.702)。



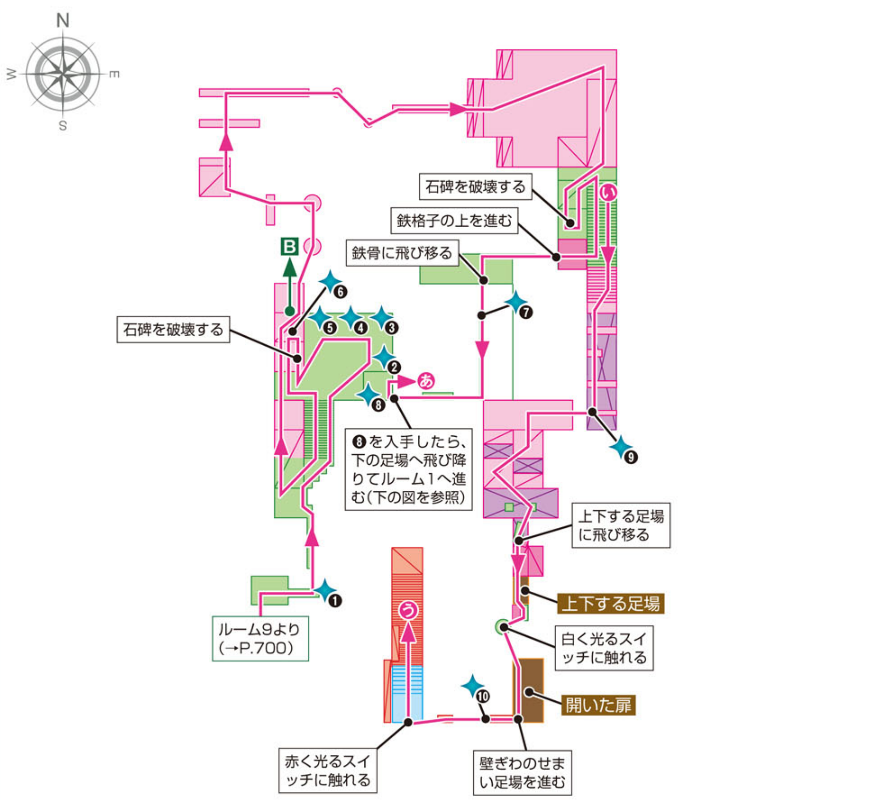
ルーム10

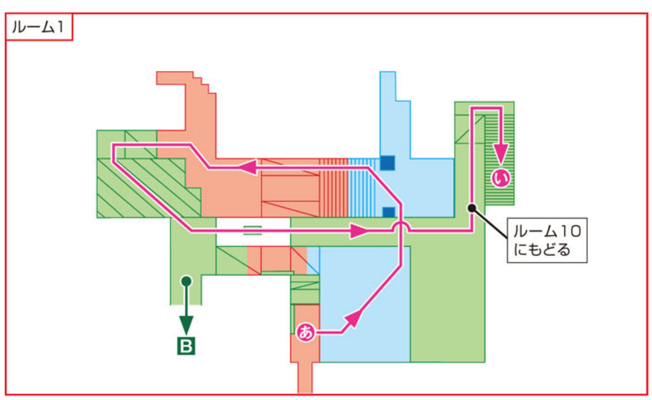
※下層部(ルーム1)のデータはP.676〜677に掲載

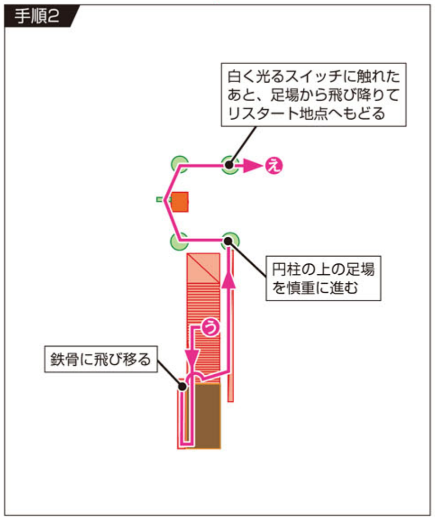


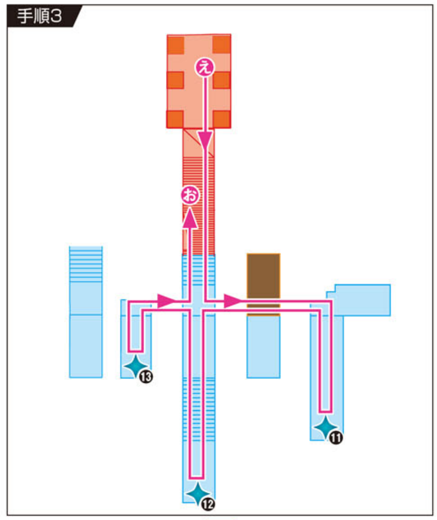


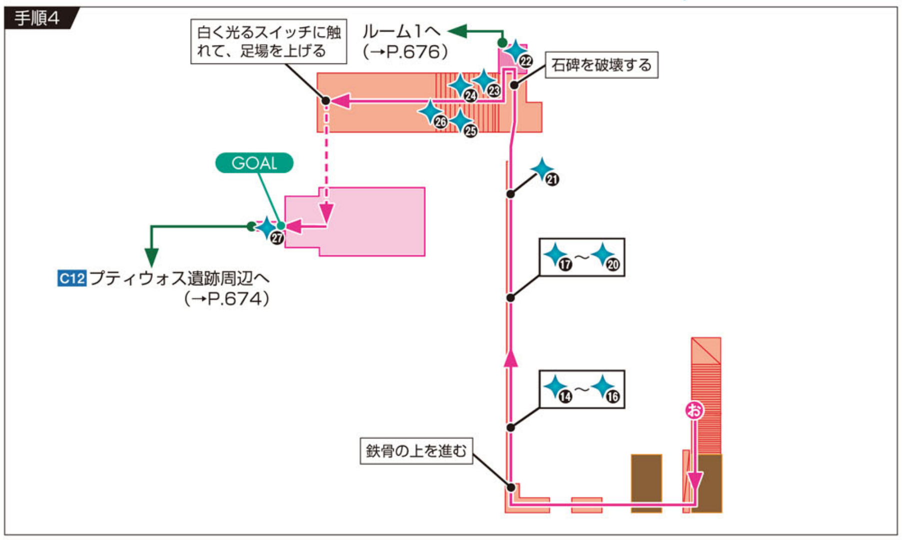
手順1











落ちているアイテム

	手に入るもの	備考
❶	耐寒インナー	鉄骨の上にある
❷	かがやく金属片	——
❸	めずらしいコイン	——
❹	エリクサー	——
❺	エーテル	——
❻	エメラルドの腕輪	石碑を壊すと入手できる
❼	メガポーション×7	鉄骨の上にある
❽	ポーション×10	——
❾	ペンデュラム	鉄骨の上にある
❿	さびた金属片	——
⓫	ベヒーモスの角×2	閉ざされた扉の奥にある
⓬	プラチナバングル	閉ざされた扉の奥にある
⓭	赤のチョーカー	閉ざされた扉の奥にある
⓮	ガラスの宝玉	鉄骨の上にある

	手に入るもの	備考
⓯	ラストエリクサー	鉄骨の上にある
⓰	エーテル	鉄骨の上にある
⓱	ハイエリクサー	鉄骨の上にある
⓲	メガフェニックス	鉄骨の上にある
⓳	ハイポーション	鉄骨の上にある
⓴	天上の宝玉	鉄骨の上にある
㉑	耐電インナー	鉄骨の上にある
㉒	神凪就任記念硬貨	石碑を壊すと入手できる
㉓	ハイエリクサー×10	——
㉔	かがやく金属片×7	——
㉕	めずらしいコイン×4	——
㉖	メガフェニックス×10	——
㉗	黒頭巾	——



オルティシエ

ALTISSIA

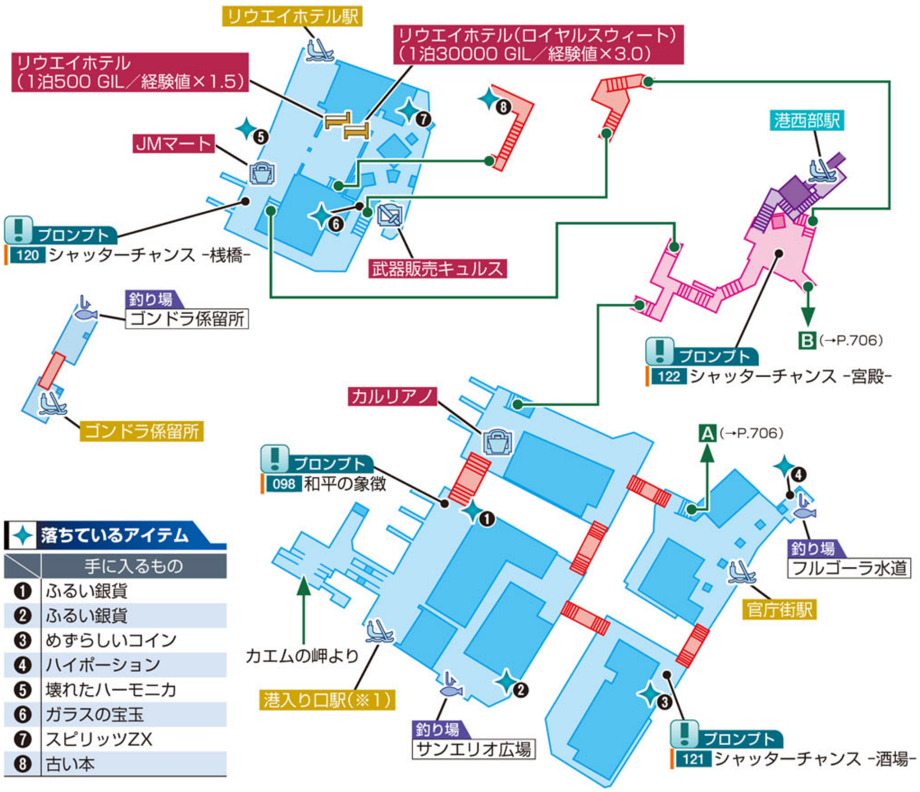
何本もの水路が縦横にのびる、水神を祀る街。道のつながりかたが複雑で、慣れるまでは迷ってしまいやすいため、移動にはゴンドラを利用するのが便利だ。



※水上市場駅・マーゴ、ゴンドラ係留所、ガビアノ闘技場駅はゴンドラを利用することでのみ訪れることができる

※1……水上市場駅・マーゴからほかの駅に移動したあとに利用できる　※2……ゴンドラで訪れることができる食材ショップ

オルティシエ詳細マップ



落ちているアイテム

	手に入るもの
❶	ふるい銀貨
❷	ふるい銀貨
❸	めずらしいコイン
❹	ハイポーション
❺	壊れたハーモニカ
❻	ガラスの宝玉
❼	スピリッツZX
❽	古い本

アイテムショップ(JMマート)

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50
ハイポーション	100
エリクサー	400
ハイエリクサー	800
フェニックスの尾	1000
毒消し	10
金の針	50
気付け薬	50
おとめのキッス	100
エーテル	100
万能薬	500
ハイパワーEX	500
タフネスVX	500
スピリッツZX	500
テンションWX	500

だいじなもの

アイテム名	価格(GIL)
大理石のサボテンダー	3000

車用品

アイテム名	価格(GIL)
超疎水性表面加工	20000
マニアック	10000
ガーディアン	8000
カーバンクルステッカー	10000
小さな友達ステッカー	2000
ルナフレーナステッカー	3000
FF零式のおもいで	100

レジャー用品

アイテム名	価格(GIL)
スパイダーシルク	30
スーパーバリーン	100
ドラゴンズベアード	500
ストーマー・フォカロル	200
ストーマー・フォカロル パープルベリー	200
ストーマー・フォカロル チャート	200
アイアンクラッダー・鉄巨人	200
ジェムズライト・レンジドカーバンクル	3000

アイテムショップ(カルリアノ)

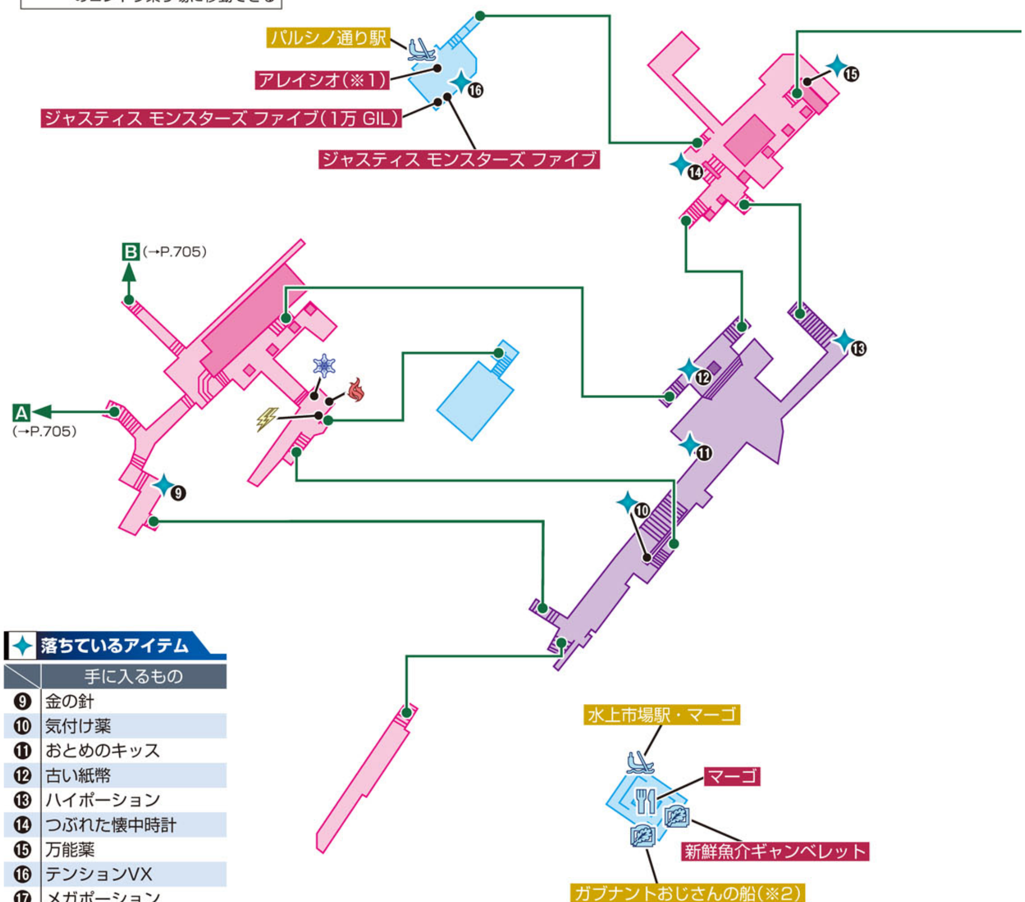
アクセサリー

アイテム名	価格(GIL)
対弾スーツ	5000
耐熱インナー	3000
耐寒インナー	3000
耐電インナー	3000
チタンバングル	2500
ヘリオドールの腕輪	2000
タリスマン	1500
騎士のアンクレット	2500
オラクルカード	2500

武器ショップ(武器販売キュルス)

分類	アイテム名	攻撃力	価格(GIL)
片手剣	ブラッドソード	198	5000
大剣	サンダーボルト	345	5000
槍	飛竜の槍	161	5000
短剣	デルタダガー	153	5000
銃	炎熱銃	210	5000
盾	英雄の盾	144	5000

オルティシエ(つづき)



落ちているアイテム

	手に入るもの
9	金の針
10	気付け薬
11	おとめのキッス
12	古い紙幣
13	ハイポーション
14	つぶれた懐中時計
15	万能薬
16	テンションVX
17	メガポーション
18	綺麗な空き瓶
19	神凪就任記念硬貨
20	綺麗な空き瓶
21	ふるい小銭
22	ふるい小銭

※1……神凪就任記念硬貨をアイテムと交換してくれる
※2……ゴンドラで訪れた場合は、食材ショップ(ガブナントおじさんの船)のみ利用でき、レストラン(マーゴ)と食材ショップ(新鮮魚介ギャンベレット)は利用できない

食材ショップ(ガブナントおじさんの船)

食材

アイテム名	価格(GIL)
リードペッパー	20
スイートペッパー	50
ガーリック	100
スキアクルクミン	250
ホルドハナツメグ	600
ゼクサム米	200
最高級クレイン小麦	980

だいじなもの

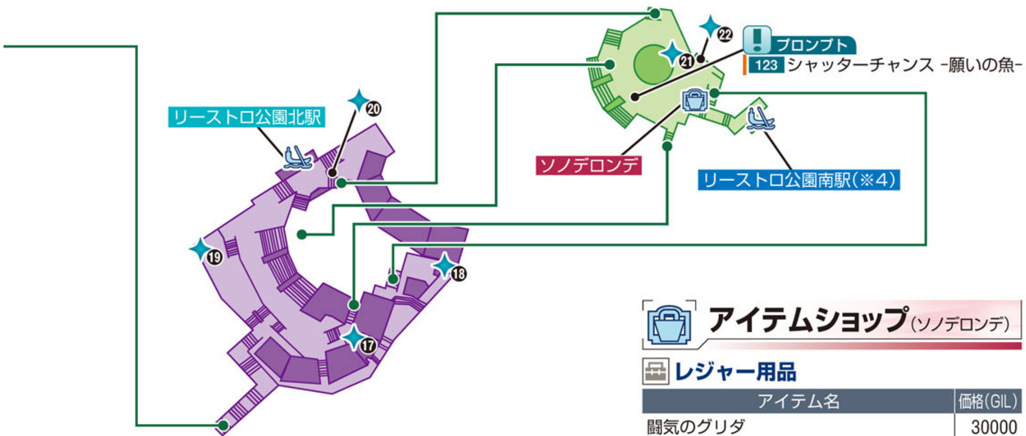
アイテム名	価格(GIL)
鉄人のレシピブック vol.5(※3)	1200

※3……レシピ『こだわり素材のキノコシチュー』を習得できる

食材ショップ(新鮮魚介ギャンベレット)

食材

アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)
ピンクカエム	150	食用メルロー プラチナトラウト	3900
クレインシェル	200		
ダーククレイン	440	食用アルロシーバス	1480
シジラガザミ	300	食用ジッパーバラマンディ	980
食用トレバリー	100	食用ルシス鯉	1280
食用トラウト	240	食用カーネルバラマンディ	4500
食用バラマンディ	300	食用ウィードバラマンディ	280
食用ネブラサーモン	560	食用ウェナスサーモン	2100
食用タイドグルーパー	2200	セルナキャビア	100000
食用シーバス	1380	テネブラエオーク	700



※4……ミニゲーム「トトモストロ」が遊べるガビアノ闘技場にのみ移動できる

アイテムショップ(ソノデロンデ)

レジャー用品

アイテム名	価格(GIL)
闘気のグリダ	30000
堅守のグリダ	24000
浄化のグリダ	8000
狂乱のグリダ	18000

レストラン(マーゴ)

食事

	贅沢キャビアのカナッペ	マーゴラザニア	フィティネ・デ・チェルニア	魚のヒュメ
				
価格(GIL)	300000	8000	3600	2800
食べたときの料理効果	力と魔力+75%&獲得経験値+50%&HP回復速度+100%	最大HP+4000 獲得経験値+100% 炎・冷気・雷属性無効	力+300 最大HP+1000 即死無効	最大HP+1500 トード無効 冷気耐性(%)+50
覚えられるレシピ	父王たちのご馳走カナッペ	——	タイドグルーパーのカルパッチョ	祝宴のシーバスソテー

討伐依頼

依頼名	推奨レベル	必要ランク	討伐対象 名前	討伐対象 出現条件	初回クリア時にもらえるもの 報奨金(GIL)	初回クリア時にもらえるもの 報酬	詳細
M093 水路を染める妖刀	17	1	スローニン	夜間	3130	ラストエリクサー	P.292
M094 悪夢は麗しの水都に	20	1	ヘクトアイズ×2	夜間	3280	ラストエリクサー	P.292
M095 憎まれっ子 夜にはびこる	22	1	アルヴ×3	夜間	3450	ラストエリクサー	P.293
M096 路地裏に現れた幽鬼	26	1	マインドフレア×2	夜間	3990	ヘリオドールの腕輪	P.293
M097 ハンター連続失踪事件	29	1	トンベリ×2	夜間	4740	ラストエリクサー	P.293
	発生時期		討伐依頼M093『水路を染める妖刀』、M094『悪夢は麗しの水都に』、M095『憎まれっ子 夜にはびこる』、M096『路地裏に現れた幽鬼』をすべてクリアしたあと				
M098 街路に浮かぶ鬼火の正体	31	1	グレネード×2	夜間	5120	メガフェニックス	P.294
	発生時期		討伐依頼M097『ハンター連続失踪事件』をクリアしたあと				
M099 失われた絵画	32	1	チャダルヌーク	いつでも	5480	ハンカチ	P.294
	発生時期		サブクエスト072『呪われた絵画』を受けて、レストラン(マーゴ)で周辺情報収集をしたあと				
M100 夜闇に消える観光客	35	1	サルビンクス×2	夜間	6140	メガフェニックス	P.295
	発生時期		討伐依頼M097『ハンター連続失踪事件』をクリアしたあと				
M101 悲劇の真相を追え	41	1	マスタートンベリ	夜間	8360	メガフェニックス	P.295
	発生時期		討伐依頼M097『ハンター連続失踪事件』をクリアしたあと				
M102 闘技場の脱獄王	50	1	ババロア	夜間	13190	聖戦士のアンクレット	P.295
	発生時期		討伐依頼M097『ハンター連続失踪事件』をクリアしたあと				

王家の知識 CHAPTER 10以降に登場するショップ

CHAPTER 10以降の舞台となる地域にも、アイテムショップや武器ショップがある。なかでも10年後のハンマーヘッドでは強力な武器が売られているが、物語を進めるともどってこられなくなるので、必要なものがあるなら買い逃さないようにしよう。なお、カルタナティカとテネブラエにはレストランもあり、どちらの店でも、500 GILを払えばディナープレート(料理効果：最大HP＋500)を食べることができる。

カルタナティカで利用できるショップ

アイテムショップ(旅の店マキアルーガ)

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50	ハイエリクサー	800	金の針	50	エーテル	100
ハイポーション	100	フェニックスの尾	1000	気付け薬	50	万能薬	500
エリクサー	400	毒消し	10	おとめのキッス	100		

武器ショップ(武器商マディアン)

分類	アイテム名	攻撃力	価格(GIL)
片手剣	ブラッドソード	198	5000
大剣	サンダーボルト	345	5000
槍	飛竜の槍	161	5000
短剣	デルタダガー	153	5000
銃	炎熱銃	210	5000
盾	英雄の盾	144	5000
アクセサリー	チタンバングル	——	2500
アクセサリー	ヘリオドールの腕輪	——	2000
アクセサリー	タリスマン	——	1500
アクセサリー	騎士のアンクレット	——	2500
アクセサリー	オラクルカード	——	2500

アイテムショップや武器ショップがある場所



テネブラエで利用できるショップ

アイテムショップ(補給兵)

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50	ハイエリクサー	800	金の針	50	エーテル	100
ハイポーション	100	フェニックスの尾	1000	気付け薬	50	万能薬	500
エリクサー	400	毒消し	10	おとめのキッス	100		

武器ショップ(補給兵)

分類	アイテム名	攻撃力	価格(GIL)
片手剣	ブラッドソード	198	5000
大剣	サンダーボルト	345	5000
槍	飛竜の槍	161	5000
短剣	デルタダガー	153	5000
銃	炎熱銃	210	5000
盾	英雄の盾	144	5000
アクセサリー	チタンバングル	——	2500
アクセサリー	ヘリオドールの腕輪	——	2000
アクセサリー	タリスマン	——	1500
アクセサリー	騎士のアンクレット	——	2500
アクセサリー	オラクルカード	——	2500

アイテムショップや武器ショップがある場所



ジグナタス要塞で利用できるショップ

アイテムショップ(道具販売機)

バトルアイテム

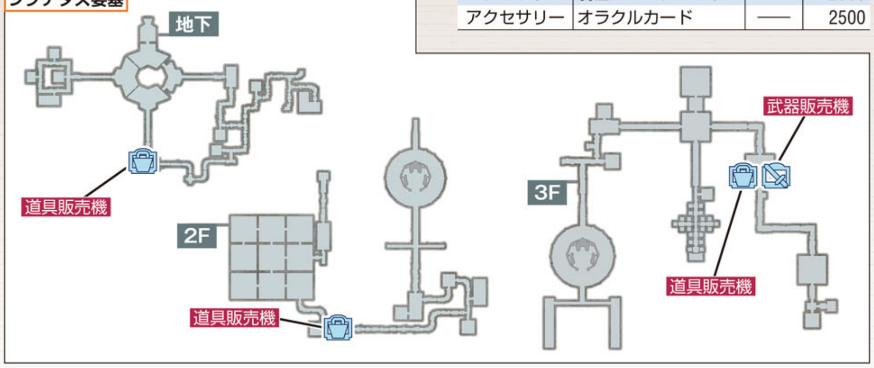
アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50	金の針	50
ハイポーション	100	気付け薬	50
エリクサー	400	おとめのキッス	100
ハイエリクサー	800	エーテル	100
フェニックスの尾	1000	万能薬	500
毒消し	10		

武器ショップ(武器販売機)

分類	アイテム名	攻撃力	価格(GIL)
片手剣	ブラッドソード	198	5000
大剣	サンダーボルト	345	5000
槍	飛竜の槍	161	5000
短剣	デルタダガー	153	5000
銃	炎熱銃	210	5000
盾	英雄の盾	144	5000
アクセサリー	チタンバングル	――	2500
アクセサリー	ヘリオドールの腕輪	――	2000
アクセサリー	タリスマン	――	1500
アクセサリー	騎士のアンクレット	――	2500
アクセサリー	オラクルカード	――	2500

アイテムショップや武器ショップがある場所

ジグナタス要塞



ハンマーヘッド(10年後)で利用できるショップ

アイテムショップ(ミニマート)

バトルアイテム

アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)	アイテム名	価格(GIL)
ポーション	50	ハイエリクサー	800	金の針	50	エーテル	100
ハイポーション	100	フェニックスの尾	1000	気付け薬	50	万能薬	500
エリクサー	400	毒消し	10	おとめのキッス	100		

武器ショップ(武器販売キュルス)

分類	アイテム名	攻撃力	価格(GIL)
片手剣	デュランダル	232	10000
大剣	ハイペリオン	496	8000
槍	グローランス	205	10000
短剣	マインゴーシュ	192	8000
銃	クイックシルバー	222	8000
盾	ブラックプリンス	175	10000
アクセサリー	チタンバングル	――	2500
アクセサリー	ヘリオドールの腕輪	――	2000
アクセサリー	タリスマン	――	1500
アクセサリー	騎士のアンクレット	――	2500
アクセサリー	オラクルカード	――	2500

アイテムショップや武器ショップがある場所

ハンマーヘッド(10年後)



BATTLE SECRET 30
バトルシークレット

ノクティスたちのバトルに隠された知られざる現象のなかから、選ばれし30の秘密を紹介する。これらの知識も我が物とし、真の王を目指してほしい。

01 データコピーのあいだのみインソムニアで敵と戦える
フリーバトル

本作をはじめて起動すると、ゲームの主要なデータがゲーム機本体にコピーされるが、その処理中にかぎり、タイトル画面の項目に「FREE BATTLE」が追加される。この項目を選ぶと、本編開始前のインソムニアで、無限に現れるゴブリンと戦う「フリーバトル」ができるのだ。ちなみに、コピーの完了後も、本体から『FFXV』のアプリケーションデータをいったん削除すれば、コピーはやり直しになるもののフリーバトルをふたたび遊べるようになる。



⬆この状態のインソムニアへ行けるのは、フリーバトルと体験版『プラチナデモ FFXV』のみ。

02 体験版をクリアしているとカーバンクルに変化が……
体験版のクリア特典

体験版『プラチナデモ FFXV』は、幼少期のノクティスがカーバンクルと一緒に夢の世界を冒険するというもの。そのクリアデータがあると、本作でのカーバンクルに下記の変化が起こる。

『プラチナデモ FFXV』クリア後のカーバンクルの変化

- 『プラチナデモ FFXV』のクリア時に決めた名前が、チュートリアルモードでの会話中に表示される（通常は「？？？」と表示される）。このときに表示される名前は、ふたたび『プラチナデモ FFXV』をクリアして決め直しても更新されない
- チュートリアルモードの冒頭のセリフが変わる
- 『ルビーの光』の演出が変わる（→P.111）

03 カーバンクルが愛用しているスタンプの画像を全公開
スタンプ

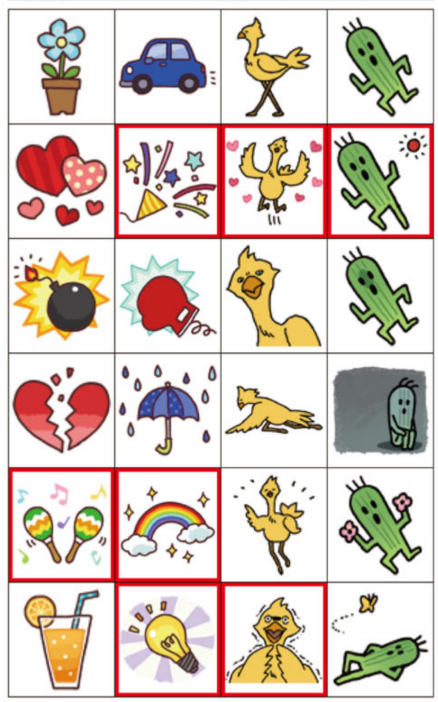
チュートリアルモードでは、ノクティスのスマートフォンに、カーバンクルがさまざまなメッセージを送ってくる。そのメッセージには、文字だけでなくスタンプも使われているのだ。ゲーム中で未使用のぶんも含めた、全種類のスタンプを紹介しよう。



⬆スタンプは、ノクティスが上手に戦ったときやノクティスを助けたときなどに送信してくる。

カーバンクルが使っているスタンプ

※チュートリアルモードで送信してくるスタンプは赤いフチをつけて示している（チュートリアルモードで未使用のスタンプのなかには体験版『プラチナデモ FFXV』で送信してくるものもある）



04 ダッシュできないときはジャンプをくり返すのがオススメ

ジャンプの活用法

拠点などの特定の場所では、ダッシュができなくなる。そういった場合は、ジャンプをすれば走るよりも早く先へ進むことが可能(ジグナタス要塞などの一部の場所をのぞく)。スタミナ切れでダッシュできないときも同様だが、ジャンプ中はスタミナの回復が止まってしまう点には注意。

05 ノクティスが転がる動作はジャンプすることで中断できる

ジャンプの活用法

ノクティスは、高い場所から落ちると着地時に転がるが、それが落下ダメージを受けない程度の高さだった場合は、⊗ボタンを押せばすぐに動作を中断してジャンプできる(ドッジロールや正面シフトなどでも中断可能)。少しでも早く行動したいときに利用するといいだろう。ちなみに、敵の攻撃でダウンしたあとの起き上がる動作も同じ方法で中断できるが、ダウンしている時間は短くならない。

06 障害物にぶつかるときの動作は場所ごとにちがう

移動アクション

ノクティスが腰くらいの高さの障害物にダッシュで近づくと、軽くジャンプしたり障害物に手をかけたりして自動的に乗り越える。これを、ハンマーヘッドなどにある「横向きに置かれた土管」の穴側から行なった場合は、土管の上をすべるという珍しい行動をとるのだ(写真を参照)。また、特定の壁や木にダッシュで近づいたときは、目の前の障害物を蹴ったり両手で突いたりして衝突を防ぐ動作をする。



⬆土管の上をすべるノクティス。すべっているときに左スティックを反対方向に入れると、その場に立てる。



⬅壁や木にぶつかると、通常は急停止するが、場所によっては障害物を蹴るなどして後退することも。

07 泊まらずに旅をつづけるとノクティスが汚れていく

汚れ

ノクティスたちは、地面を転がったり攻撃を受けたりするたびに、肌や服が少しずつ汚れていく。また、雨に打たれたときや水につかったときは、髪型が乱れてしまうのだ。身体の汚れと髪型の乱れは戦闘能力に影響せず、宿泊するだけでもとにもどるが、画面およびプロンプトの写真での見映えを気にするなら下記のアクセサリーで予防するといい。

身体の汚れや髪型の乱れを防ぐアクセサリー

名前	効果	詳細
タオル	土による汚れを完全に防ぐ	P.223
ハンカチ	土による汚れを大幅に防ぐ	P.223
包帯	出血による汚れを完全に防ぐ	P.223
整髪料	水による髪型の乱れを防ぐ	P.223

※上記とは逆に、通常よりも身体が汚れやすくなるアクセサリー(白いスニーカー)もある

08 目を負傷したイグニスの行動は物語が進むにつれて変化していく

イグニスのバトルアクション



イグニスは、CHAPTER 09で目を負傷して右の写真の状態となる。それ以降は、行動のしかたが下記のように変わるのだ。なお、アンブラの能力で過去へもどっているときは、目を負傷する前の状態となって通常どおり行動できる。

目を負傷したイグニスの行動の変わりかた

- 走れなくなり、右手に持った杖で前方を確認しながらゆっくりと歩く。このときは、グラディオラスとプロンプトが付き添って移動するようになる
- バトルアクションが、仲間の救助と「手探りで短剣を振る通常攻撃」だけになる
- 移動時や攻撃時にバランスをくずすことがある

⬇ 10-2『王たるもの 軍師たるもの』のモルボル戦で、バトルの途中に発生する作戦を成功させたあと

- コマンド『ライブラヴェント』が使用可能になる
- 通常攻撃が、敵に執着状態を発生させるものと身構えてカウンターを行なうものに変わる
- 移動時や攻撃時にバランスをくずさなくなる

⬇ 13-4『再会 そして奪還』でプロンプトと合流したあと

- 目を負傷する前と同じく、ノクティスと遠ざかったときにいつの間にか距離を詰めるようになり、グラディオラスとプロンプトも付き添わなくなる

⬇ CHAPTER 14になったあと

- 杖を手放したうえで、負傷前と同じように行動できるようになる。外見もP.72のように変化する

09 イリスはこんなときも敵を攻撃できる

イリスのバトルアクション

ゲストメンバーのイリスには通常攻撃がなく、パリィリンクと『エクリプス』を行なうとき以外は回復に専念するが、意外なタイミングで敵を攻撃することもある。それは、イグニスのコマンド『ラウンドアサルト』の発動中で、『エクリプス』の水面蹴りやまわし蹴りと同じ技をくり出すのだ。

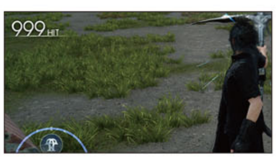


⬆イリスにかぎらず、ゲストメンバーは『ラウンドアサルト』による集中攻撃に参加する。

10 コンボの「○○HIT」の数字はどこまでカウントされる？

コンボ数

ノクティスの攻撃を連続で当てると、画面左側にコンボ数が表示される。その上限は999HITで、ふつうに戦っていると、まず到達しない値までカウントされているのだ。ちなみに、アビリティ『コンボアップ』によるダメージ量の増加は＋100％(2倍)が上限で、コンボ数が100HITを超えていても、ダメージの倍率は100HITの場合と同じになる。



⬅ロックオンした敵にバトルエリアの外から飛王の弓で攻撃すると、敵を倒さずにコンボ数を増やしていける。

11 シフトブレイクの効果が上がると表示される文字も変化する

「SHIFT BREAK」の表示

シフトブレイクは、遠距離から仕掛けると相手をダウンさせる効果が加わる(➡P.144)。その場合は、画面中央に表示される「SHIFT BREAK」の文字が大きくなるのだ。ダウンの効果が加わる距離を調べたいときは、表示される文字に注目しよう。

ダウン効果がないとき



ダウン効果があるとき



12 リンクアタック以外にも仲間と連携する攻撃があった

仲間との連携

鉄巨人系の敵やイフリートとのバトルでは、特定の条件を満たすと、仲間と連携して独自の攻撃をくり出すことがある。どちらもハデな攻撃なので、下記を参考にして一度は見ておきたい。



⬅鉄巨人系に対する専用の連携攻撃では、敵から奪い取った武器を使う。

鉄巨人系の敵に対する専用の連携攻撃の流れ

大剣を使い、鉄巨人、ガニメデス、ガルガンチュアの『全力振り下ろし』にパリィカウンターで反撃するときに、ノクティスが障害物から8m以上離れていて、グラディオラスが攻撃に参加できる状態になっていると、ごくまれに専用の連携攻撃が発動する(難易度が「イージー」で、『ルビーの光』による救済が受けられるバトルでは確率が20％に上がる)

▼

グラディオラスが敵の武器をたたき落とし、ノクティスが敵の右手に大剣を刺したあと、プロンプトが銃を撃ったりグラディオラスが敵の武器で攻撃したりする(これらの攻撃では敵のHPが減らない)

▼

ノクティスが炎を放ち、敵の残りHPと同じ量のダメージを与える

※上記の連携攻撃の発動後は、300秒が経過するまで同じ攻撃が発動しなくなる

イフリートに対する専用の連携攻撃の流れ

イフリートとの後半戦では、HPが残り25％以下の敵がダウンしたさいに(敵がダウンする条件はP.470を参照)、◉ボタンのマークが表示される。このときに◉ボタンを押すと、専用の連携攻撃が発動する(行動できない仲間がいる場合でも発動可能)

▼

イグニスが獅子王の双剣、プロンプトが賢王の剣で攻撃して、敵の最大HPの3％(2985)のダメージを1回ずつ与える

▼

グラディオラスが修羅王の刃で攻撃して、敵の最大HPの6％(5970)のダメージを与える。また、直後に◉ボタンのマークが表示されるが、このときに◉ボタンを押すと、つぎの攻撃の威力が上がる

▼

ノクティスが父王の剣で攻撃して、敵にダメージを与える。ダメージ量は、◉ボタンの入力に失敗していた場合は敵の最大HPの3％(2985)で、入力に成功していた場合は敵の最大HPの10％(9950)

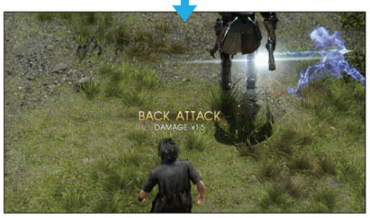
※上記の連携攻撃で敵のHPを減らせるのは残り1まで

13 背後以外からの攻撃でもバックアタックができる
バックアタック

神凪の逆鉾で、敵の前方や側面から通常攻撃を仕掛けたあと、残像の攻撃が消える前に敵の背後へまわってみよう。すると、残像の攻撃がどの方向から当たっていても、バックアタックになってダメージ量が1.5倍に増えるのだ(バックアタックリンクは発動しない)。なお、残像による攻撃は聖王の杖や父王の剣の特定の動作でも発生するが、バックアタックができるのは神凪の逆鉾による攻撃のみ。



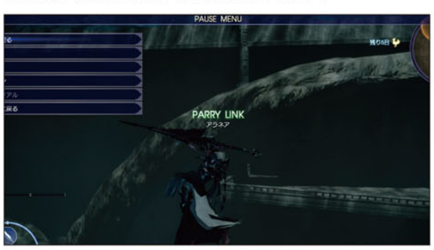
⬅敵の背後にまわるときは、ドッジロールや正面シフトを行なうといい。



⬅すばやく敵の背後に立てば、残像の攻撃でバックアタックが起こる。

14 時間制限のあるリンクアタックをくり返し発動させる方法
リンクアタック

リンクアタックのなかには、発動から数十秒後までは再発動しないものがある(➡P.51、59)。しかし、その時間はメインメニューやポーズメニューを開いているときもカウントされるので、発動直後にこれらのメニューを開いておけば、バトルの進行を止めたままリンクアタックを発動可能な状態にもどせるのだ。なお、バックアタックリンクに共通する「発動から10秒間はどのバックアタックリンクも発動しなくなる」という制限は、メインメニューなどを開いたまま待っても解除されない。



⬆時間制限のあるリンクアタックを、同じバトルのなかで何回も発動させたいときは、メニューを開いて規定の時間が過ぎるのを待とう。

15 ジャンプしながら銃で攻撃するとちょっとしたメリットが得られる
銃の通常攻撃

ノクティスは銃の通常攻撃を行なうときに、自分が地上にいてターゲットが正面以外の方向にいると、後退しながら弾を撃つ。その場合は、敵から離れるぶん威力が下がるうえ、せまい場所だと足場から落ちやすくなってしまう。後退するのを避けたければ、真上にジャンプしながら攻撃しよう。すると、敵から離れずに銃を撃てるほか、着地後に◉ボタンを長押しすれば後退せずに攻撃をくり返せるのだ。

16 召喚獣の攻撃を活かしてバトルエリア外の敵を倒そう
召喚

召喚獣の攻撃は効果範囲が半径100mと非常に広く、バトルエリアから少し離れた場所にいる敵も巻きこめる。巻きこんで倒した敵からも経験値や戦利品を得られるので、召喚は積極的に行なうといい。



⬆討伐対象の近くで別の敵と戦い、召喚獣の攻撃に巻きこんで討伐を終えることもできる。

17 召喚を阻止されたくなければファントムソードで身を守るのが有効
召喚

召喚を行なうにはL2ボタンを3秒間長押しする必要があるものの、敵の攻撃でひるんだときのほか、回避やガードを行なったときもそれまでの入力が無効になってしまう。ところが、ファントムソード選択中のガードモードの効果で敵の弾を自動的に防いだ場合は、L2ボタンの入力が無効にならない。敵から離れつつ、飛んでくる弾をファントムソードで防いでいけば、召喚を邪魔されにくくなるのだ。



⬅正面シフトなどで距離をとってから、◉とL2ボタンを長押ししよう。

18 すべての召喚演出を見てみよう

召喚

タイタンとラムウは、呼び出したときの演出がそれぞれ複数ある。どの演出になるかは、場所またはバトルごとに決まっているので、すべての演出が見たいなら、下記を参考にして召喚を行なってみよう。ちなみに、攻撃の威力は、いずれの演出になっても変わらない。



⬅アダマンタイマイとのバトルでのタイタンの演出では、合計4発のパンチをくり出すシーンが追加される。

タイタンとラムウの演出

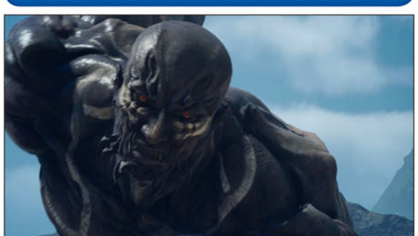
タイタン

大半のバトル

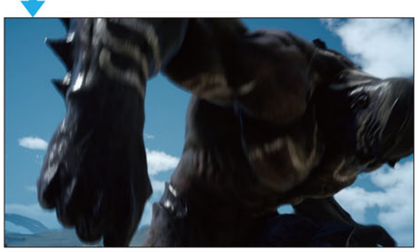


⬆とてつもなく巨大な岩をタイタンが持ち上げ、それを投げつけて攻撃する(→P.175)。

リード地方の荒野・アルスト湿地帯・ダスカ地方南部の障害物が少ない開けた場所、帝国軍の基地、アダマンタイマイとのバトル



⬆地平線の彼方から、タイタンが猛烈な勢いでダッシュして近づいてくる。



⬆ノクティスを左手で拾い上げたあと、右の拳を地面にたたきつけて大地を揺るがす。

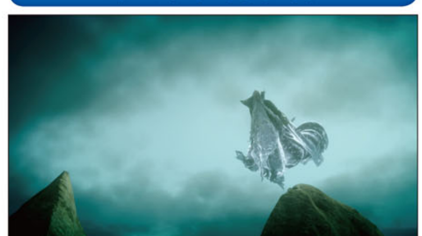
ラムウ

屋外での大半のバトル

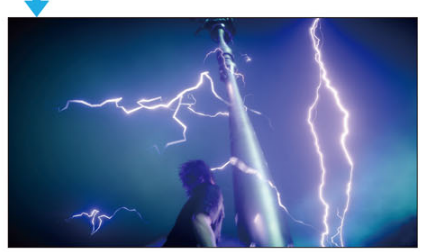


⬆右手に杖を持ったラムウがノクティスを拾ったのち、地上に杖を投げて雷撃を放つ(→P.176)。

洞窟内、屋内、ケスティーノ鉱山、インソムニア(アーデンとのバトルをのぞく)、アダマンタイマイとのバトル



⬆上空にラムウが出現。最初は杖を持っておらず、ノクティスを拾い上げない。



⬆途中で出現させた杖をノクティスのそばに投げ、雷撃を放つ(ダメージを受けるのは敵のみ)。

19 エレメント魔法をノクティスのすぐ近くで発動させる方法

エレメント魔法

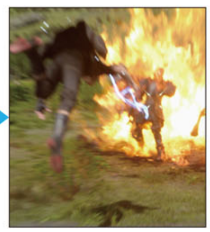
エレメント魔法を使うときに表示されるマーカーは、本来ならノクティスから3m以内の範囲に近づけることはできない。しかし、マーカーは障害物をすり抜けられないので、ノクティスの近くにある障害物に重ねようとすると、3mよりも手前にくる場合がある。この方法を使えば、ノクティスの足元に魔法を放つことが可能だ。

20 マーカーを近づけて魔法を使うとノクティスの動作が変化する

エレメント魔法

ノクティスが魔法を使うときは、右手を前に突き出す。しかし、ノクティスから5m以内にマーカーを近づけた状態で使うと、後方宙返りを行なって自分が攻撃に巻きこまれるのを防ぐのだ(冷気系魔法の吹雪は回避できない)。しかも、動作開始から着地するまでのあいだは無敵になるため、敵が攻撃してきても魔法の発動を阻止されずにすむ。



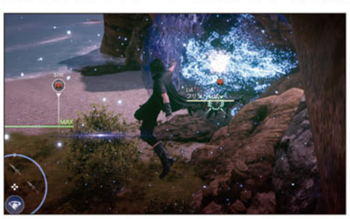


⬆マーカーが近くにある状態で魔法を使ったときの動作。背中ごしに魔法を放つようになる。

21 リング魔法『オルタナ』の攻撃を妨害されにくくするコツ

オルタナ

リング魔法の『オルタナ』は、敵を一撃で倒せるものの、発動までしばらく身動きできなくなるのが難点。そのスキを突かれたくなければ、ジャンプなどをして高い位置にいるときに使おう。発動前の動作中はその場に浮かびつづけ、地上にいる敵の攻撃を受けにくくなるからだ。高い場所から飛び降りながら使ってもいいが、発動前の動作で浮かんでいても着地時に落下ダメージを受けるので注意。



⬅マップシフトでMPを全回復しつつ、高い場所にいるうちに『オルタナ』を使うのがオススメ。

22 敵が狙うパーティメンバーは「ヘイト値」をもとに決まる

ヘイト値

敵が攻撃するときに誰を狙うかには、ある程度の法則性がある。すべての敵は、それぞれのパーティメンバーに対して、敵対心の強さを示す「ヘイト値」を持っており、攻撃を行なうさいはヘイト値が一番高い相手を狙うのだ。ヘイト値は画面には表示されないが、下記の状況でこまかく上下する。

ヘイト値が変わる状況の例

状況	誰に対するヘイト値が変わるか
▼ヘイト値が上がる状況	
バトルがはじまったとき	パーティメンバー全員
敵の近くにパーティメンバーがいるとき	近くにいるパーティメンバー全員
敵にパーティメンバーの攻撃が当たったとき	攻撃してきたパーティメンバー(一撃ごとのヘイト値の上昇量は下記の攻撃をのぞけば共通)
敵へのロックオンをR3ボタンで固定しているとき	ノクティス
▼ヘイト値が下がる状況	
敵が誰を狙って攻撃するのかを決めたとき	パーティメンバー全員

※ノクティスは、ほかのパーティメンバーよりもヘイト値の上がる量が多めになる(下がる量はほかのパーティーメンバーと同じ)

ヘイト値の上昇量がほかとは異なる攻撃

上昇量が多い攻撃
- エレメント魔法
- シフトブレイク
- 大半のコマンド
- ケルベロスの通常攻撃(ライフルモード中とスナイプモード中の攻撃をのぞく)
- グラディオラスの『シンクガード』

上昇量が少ない攻撃
- マシンナリィ専用攻撃
- ファントムリンク
- 仲間の攻撃の大半

ヘイト値が上がらない攻撃
- パリィ
- リンクアタック
- ケルベロスのスナイプモード中の攻撃

23 戦っていない敵から経験値などをゲット

エネミー

野獣がいる場所の近くにシガイが現れたときなどは、フィールド上で敵同士で戦いをはじめる。その近くにノクティスたちがいれば、バトルエリアの外にいて戦わなかったとしても、敵が倒れたさいに通常どおり経験値や戦利品を得ることが可能。

24 アーデンが召喚するファントムソードは1種類少ない

エネミー

アーデン戦の途中では、ノクティスとアーデンがそれぞれファントムソード召喚を行なう。両者のファントムソードは同じに見えるが、じつはアーデンのファントムソードには父王の剣が存在しないのだ。

25 討伐依頼以外でもカトブレパスと戦える

カトブレパス

カトブレパスは、通常なら、討伐依頼 M029『湿地騒乱！ 動き出した巨獣』でのみ戦える相手。しかし、それ以外のときでも、以下のような方法を使えば攻撃したり倒したりできるのだ。その場合のカトブレパスは、討伐依頼で戦うときとはパラメータがちがっていて、少しだけ弱い。

カトブレパスのパラメータのちがい

パラメータ	討伐依頼時	討伐依頼時以外
最大HP	113500	85500
力	15380	12060
体力	420	375
精神	331	296

方法A 別行動クエストで戦う

別08『湖の巨獣を間近で撮りたい』では、カトブレパスの近くで写真の撮影を行なう。その後、カトブレパスから逃げるハメになるが、逃げずに戦うこともできる。ちなみに、戦って倒しても、クエストの展開は逃げた場合と同じだ。

方法B ケルベロスで狙撃する

ケルベロスによる狙撃を行なうと、状況しだいでカトブレパスに攻撃が届く。カトブレパスに攻撃を当てるための具体的な手順は以下のとおりだ。なお、方法Aとちがってカトブレパスはバトルエリア外におり、HPが自動的に回復しつづける。その回復量を上まわるダメージを与えるのは無理なので、倒すことはできないが、部位破壊なら可能。

ケルベロスでカトブレパスを攻撃するための手順

ニグリス湖の東岸付近にいるカトブレパスが、ある程度岸に近づくのを待つ

↓

カトブレパスに近い岸辺で、キュウキ、ギガントード、帝国軍の兵士などとバトルをはじめる

↓

バトルエリア外にいるカトブレパスを、ケルベロスのスナイプモードで狙って撃つ

方法C ニグリス湖の岸辺で召喚を行なう

召喚は攻撃範囲が広く、バトルエリア外の敵も巻きこむ(→P.713)。そのため、方法Bと同様の手順でバトルをはじめて、岸辺で召喚を行なえば、カトブレパスにもダメージを与えられるのだ。倒せるかどうかはノクティスのレベルしだいで、49以上なら倒せる場合があり、55以上なら確実に倒せる。

26 隠し武器・ウリックの双剣を手に入れよう

ウリックの双剣

インソムニアでは、映画『キングスグレイブ FFXV』の主人公、ニックス・ウリックの武器である「ウリックの双剣」が手に入る。ただし、入手のための手順はかなり特殊で、ふつうに探しただけでは見つからない。下記の手順とマップを参考に、敵をひととおり倒してまわり、この武器を手に入れてみよう。

ウリックの双剣を入手するための手順

下のマップの❶～❾の位置に出現する敵をすべて倒す(一度でも倒したことがあれば、その敵が再出現してもかまわない)

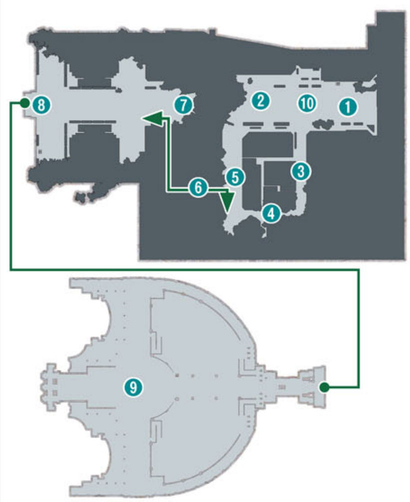
↓

❿の位置に出現するサイコプレディクターを倒す(攻略法はP.410を参照)

↓

倒したサイコプレディクターの足元に出現する青いキラキラを調べる

インソムニアで敵が出現する位置



場所	出現する敵
❶	旧帝国兵×8
❷	イゾルデハンズ+旧帝国兵×7
❸	ナーガラージャ×2
❹	ヨウジンボウ
❺	アリアドネ
❻	サルビンクス×2+旧帝国兵×14(※1)
❼	ブラックプリン×3
❽	キングベヒーモス
❾	ウルフラマイター×2(※2)
❿	サイコプレディクター(※3)

※1……地下道に出現
※2……イフリートを倒したあと、王都城に入って少し進み、エレベーターに乗れそうだという仲間たちとの会話が終わると出現
※3……❶～❾の場所に出現する敵すべてを、一度でも倒したことがある(それぞれの敵がほかの敵に倒された場合も含む)と出現

27 ゲストメンバーが装備しているアイテムの効果は？

装備アイテム

ゲストメンバーがパーティにいるときは、装備しているアイテムをメインメニューで確認できる(詳細は、P.88、90、92を参照)。ゲストメンバーの武器の効果は下記のとおりで、アクセサリーや衣装にパラメータや耐性を上げる効果はとくにない。

ゲストメンバーの武器の効果

ゲストメンバー	名前	効果
コル	虎鉄	攻撃力+136
	菊一文字	攻撃力+76
アラネア	シュトースシュペーア	攻撃力+241

28 高難度のダンジョンで便利な装備アイテムを早めに入手

装備アイテム

サブクエストで訪れるダンジョンの多くは、強敵がいるかわりに貴重なアイテムを入手できる。とくに下記の場所は、物語の序盤から行けるうえ、パーティが強くない状態でも実用的な装備アイテムを拾ってこられるのだ。なお、敵を全滅させる必要がある場所では、難易度を「イージー」にしておけば、『ルビーの光』のおかげでゲームオーバーにならず、カーバンクルの加護状態の効果で敵を倒しやすくなる。

29 仲間の近くで武器を振るとさまざまな文句を言われる

装備アイテム

移動中に、仲間の近くで武器を振ったり武器を持ちかえたりすると、文句を言われてしまう。その内容は、目を負傷したイグニスの近くで行なった場合や、10年後の世界で行なった場合だと、ふだんとはちがったものになるのだ。ちなみに、空中で武器の持ちかえをしたときは、仲間に文句を言われない。

30 グラディオラスが食べるカップヌードルの秘密

カップヌードル

サブクエストでも語られるように、グラディオラスはカップヌードルが大好物。キャンプでイグニスがカップヌードルを作るときも、ふつうのサイズでは満足できないようで、グラディオラスだけがサイズの大きい「カップヌードルビッグ」を食べるのだ。



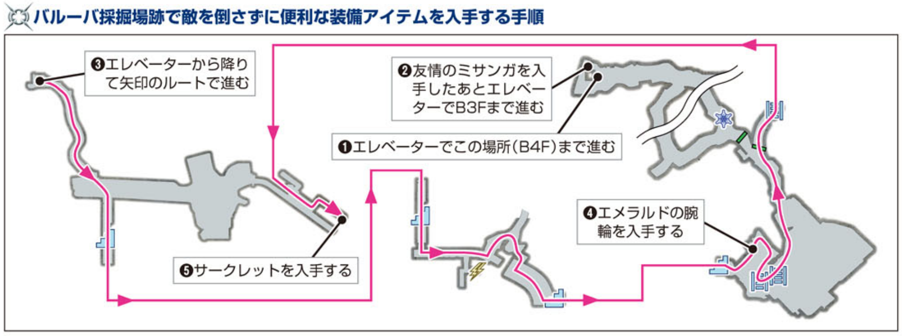
⬅グラディオラスのカップヌードルの容器にのみ「BIG」の文字が記されている。

最小限のバトルで便利な装備アイテムを入手できるダンジョン

ダンジョン	敵を全滅させる必要がある場所([ ]内はその敵のレベル)	入手できる装備アイテムの例	詳細
▼CHAPTER 01から行けるダンジョン			
バルーバ採掘場跡	(なし/探索手順は下記を参照)	友情のミサンガ、エメラルドの腕輪、サークレット	P.550
クラストゥルム水道	(なし)	モグのお守り、友情のミサンガ、ターゲットスコープ(※4)	P.560
	P.561の❻[44]	飛竜の槍、英雄の盾	
▼CHAPTER 03から行けるダンジョン			
コースタルマークタワー	P.606の❸[39]とP.608の⓯[44]	盗賊の神髄、モグのお守り、黒のチョーカー	P.616
ドロール洞窟	P.619の❶[41]	アサシンダガー、サファイアの腕輪、モグのお守り	P.618
マルマレームの森	(なし)	サンダーボルト(※5)、デルタダガー	P.648

※4……これらの装備アイテムは、ノクティスのレベルが34以下のときは出現しない
※5……拾える場所へすばやく近づけば、敵が襲いかかってくる前に入手できる

バルーバ採掘場跡で敵を倒さずに便利な装備アイテムを入手する手順



トロフィー&実績 コンプリートガイド

本作にはPS4版とXbox One版があり、各本体の機能によって、トロフィーの獲得や実績の解除ができる。51種類すべてのトロフィーの獲得を目指してみよう。

ゲームを進めてトロフィーや実績を獲得しよう

「トロフィー」(PS4版)や「実績」(Xbox One版)とは、ゲームをどれだけ遊んでいるかの証となるもの。ユーザー(プロフィール)ごとに、規定の条件を満たすと自動的に獲得でき、たとえばPS4版では、メニューの「トロフィー」の項目で、いままでに獲得したトロフィーを確認することが可能だ。また、トロフィーには左下の表のようなグレードがあり、表で上側のものほどグレードが高い。

トロフィーのグレードとトロフィー獲得時に得られるポイント

※「ポイント」は、達成率などの計算に使われる値

グレード	数	獲得時に得られるポイント
プラチナ	1	0
ゴールド	3	90
シルバー	5	30
ブロンズ	42	15



←トロフィーや実績の条件を満たしたときには、そのことを知らせるメッセージが表示される。

トロフィー&実績リスト

※条件はPS4版とXbox One版で共通。ただし、「ワールド・ワンダラー」はPS4版でのみ獲得可能
※名前が赤いものは、条件を満たすまでトロフィー名や実績名が表示されない

マーク	名前と条件
	ワールド・ワンダラー 条件 ほかのすべてのトロフィーを獲得する
	王都決戦 条件 オープニングを見終える
	旅立ち 条件 CHAPTER 01をクリアする
	再起 条件 CHAPTER 02をクリアする
	広がる世界 条件 CHAPTER 03をクリアする
	神話の再来 条件 CHAPTER 04をクリアする
	暗雲 条件 CHAPTER 05をクリアする

マーク	名前と条件
	奮起 条件 CHAPTER 06をクリアする
	三人旅 条件 CHAPTER 07をクリアする
	船出 条件 CHAPTER 08をクリアする
	それぞれの使命 条件 CHAPTER 09をクリアする
	王たるもの 条件 CHAPTER 10をクリアする
	罠 条件 CHAPTER 11をクリアする
	かたむく世界 条件 CHAPTER 12をクリアする

マーク	名前と条件
	奪還 条件 CHAPTER 13をクリアする
	帰郷 条件 CHAPTER 14をクリアする
	選ばれし王 条件 バトルの開始から終了まで、難易度をつねに「ノーマル」にしたままイフリートを倒す
	初心者ドライバー 条件 レガリアでマニュアルドライブを行なう
	チョコボジョッキー 条件 チョコボに乗る
	レガリアパイロット 条件 レガリア TYPE-Fで空を飛ぶ
	四刀流 条件 ノクティスの4つの武器スロットすべてに武器や魔法を装備する
	意思を継ぐ者 条件 ファントムソードを13個すべて入手する
	新たな力 条件 いずれかのアビリティを習得する
	力を求めて 条件 アビリティを20種類習得する
	力を呼び覚まし者 条件 アビリティを50種類習得する
	釣り入門者 条件 ノクティスの釣りのスキルレベルを2にする
	サバイバル入門者 条件 グラディオラスのサバイバルのスキルレベルを2にする
	写真入門者 条件 プロンプトの写真のスキルレベルを2にする
	料理入門者 条件 イグニスの料理のスキルレベルを2にする
	釣りを極めし者 条件 ノクティスの釣りのスキルレベルを10にする
	サバイバルを極めし者 条件 グラディオラスのサバイバルのスキルレベルを10にする
	写真を極めし者 条件 プロンプトの写真のスキルレベルを10にする
	料理を極めし者 条件 イグニスの料理のスキルレベルを10にする

マーク	名前と条件
	王家の力 条件 マップシフトを行ない、ぶらさがった状態になる
	頼れる戦友 条件 コマンドを使う
	死角からの一撃 条件 バックアタックリンクを発動させる
	逆境からの一撃 条件 パリィリンクを発動させる
	歴代王の力 条件 ファントムソード召喚を行なう
	黒魔術士 条件 エレメント魔法を精製する
	黒魔道士 条件 エレメント魔法を使用する
	偉大なる神々 条件 六神を呼び出す(メインクエストでかならず呼び出すものをのぞく)
	ジャスティス!! 条件 『ジャスティス モンスターズ ファイブ』を遊ぶ(終了時に獲得)
	心霊写真!? 条件 保存する写真を選ぶときに、ゲンティアナが写りこんだ写真を見る(※1)
	世界を紡ぐ物語:ランク1 条件 サブクエストを1種類クリアする
	世界を紡ぐ物語:ランク2 条件 サブクエストを5種類クリアする
	世界を紡ぐ物語:ランク3 条件 サブクエストを10種類クリアする
	世界を紡ぐ物語:ランク4 条件 サブクエストを20種類クリアする
	世界を紡ぐ物語:ランク5 条件 サブクエストを40種類クリアする
	世界を紡ぎし者 条件 サブクエストを80種類クリアする
	はじめてのモブハント 条件 討伐依頼を1種類クリアする
	万劫亀の証 条件 討伐依頼 M010『孤峰鳴動ランガウィータ』でアダマンタイマイ(→P.480)を倒し、レストランで報告する

※1……CHAPTER 05以降のルシスかオルティシエ(過去の世界も含む)でプロンプトが撮影した写真のなかに、本来いないはずのゲンティアナが写っていることがある

『FF XV』ART GALLERY
設定原画ギャラリー

本作が制作される過程では、数多くの美麗な設定画が描かれている。このコーナーでは、それらの一部を、6つのテーマにわけて紹介していこう。

イメージアート





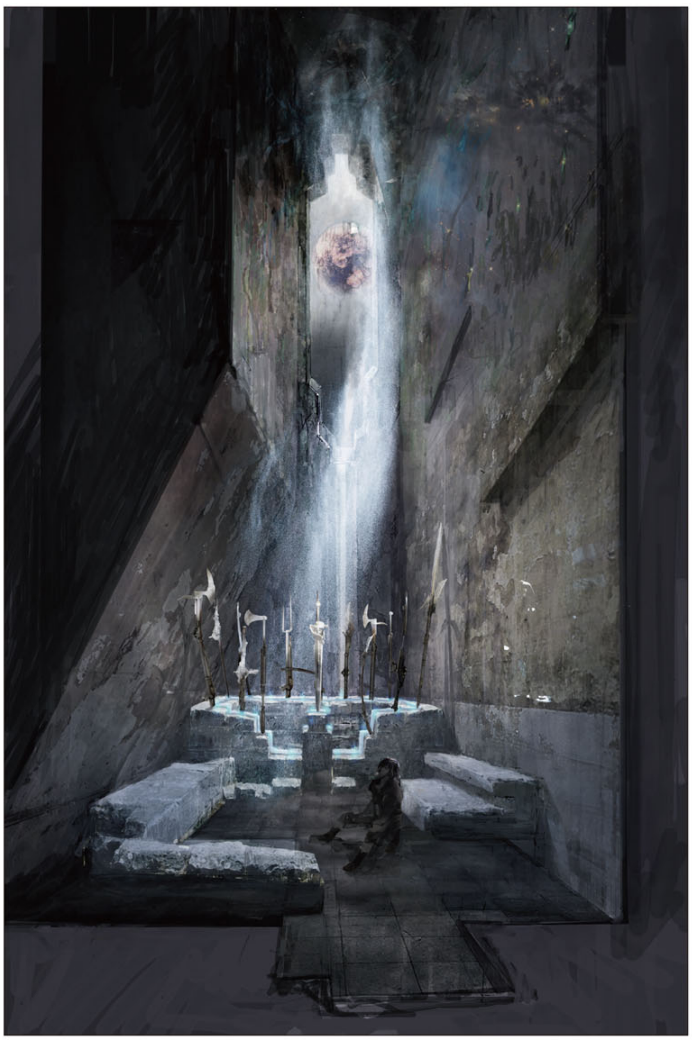






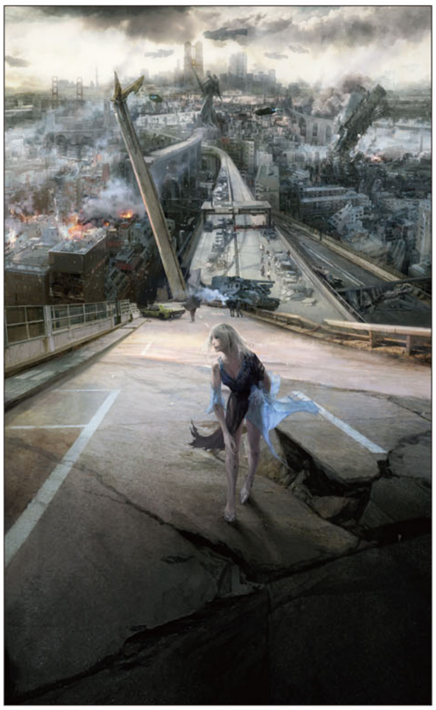








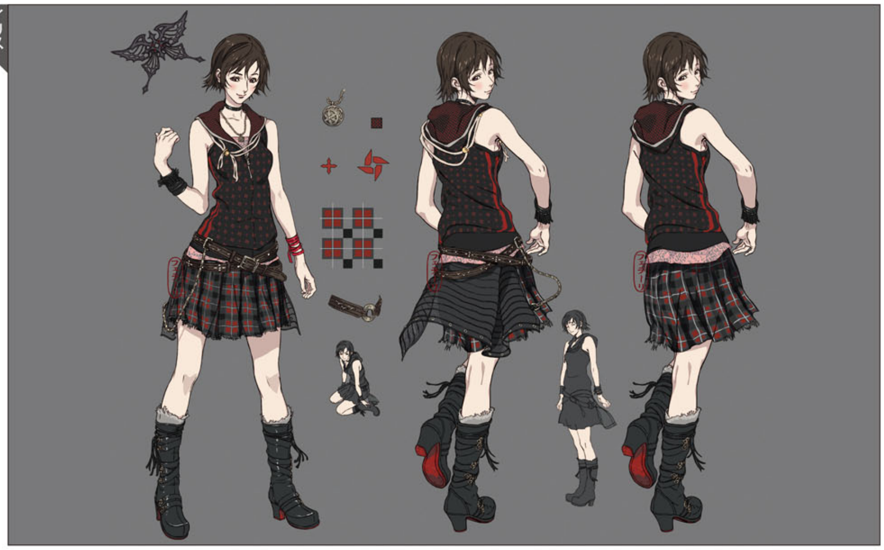








キャラクター


イリス


ジャレッド


タルコット

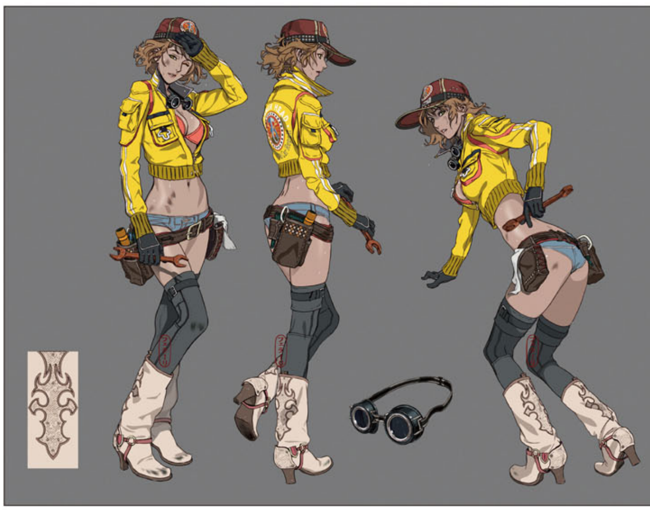

ウィスカム


アンブラ&プライナ

シド



シドニー



タッカ



ディーノ



カクトーラ



サニア



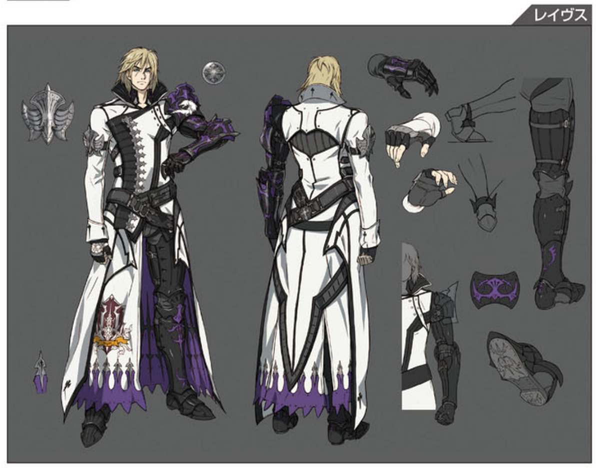
イドラ



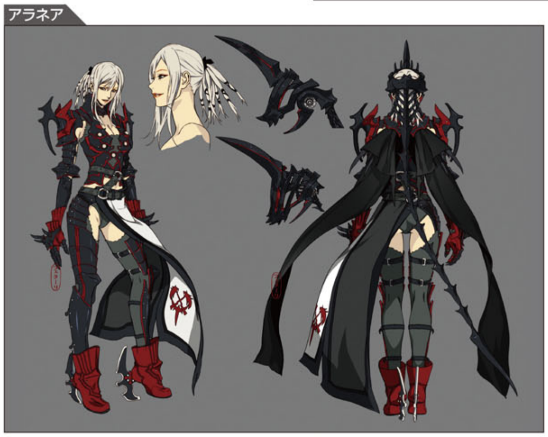


アーデン

レイヴス



アラネア





ビッグス&ウェッジ

六神


タイタン


リヴァイアサン


シヴァ

乗り物やアイテムなどの品々

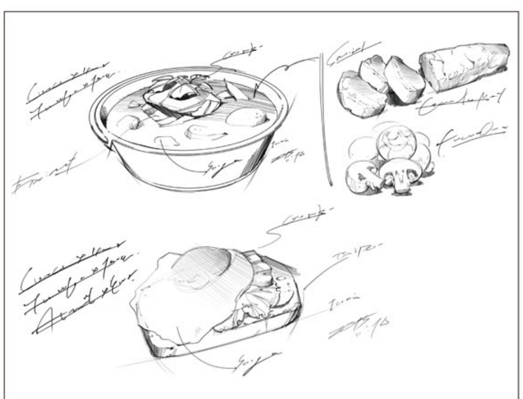


レガリア

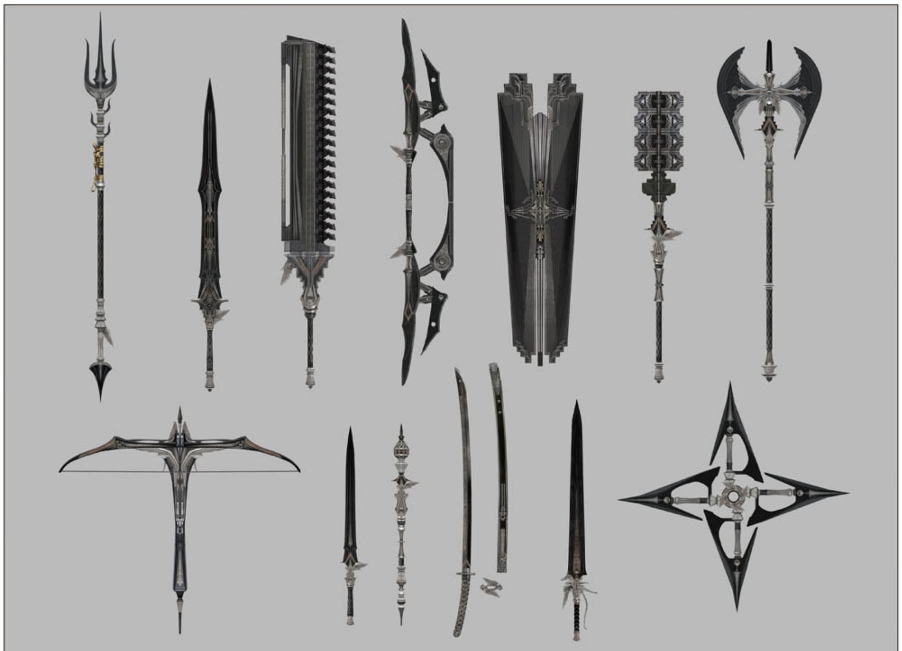

光耀の指輪


ノクティスのスマートフォン

グラディオラスのスキットル



イグニスの料理


プロンプトのカメラ



ファントムソード



モーグリぬいぐるみ



『ジャスティス モンスターズ ファイブ』の筐体



神凪就任記念硬貨

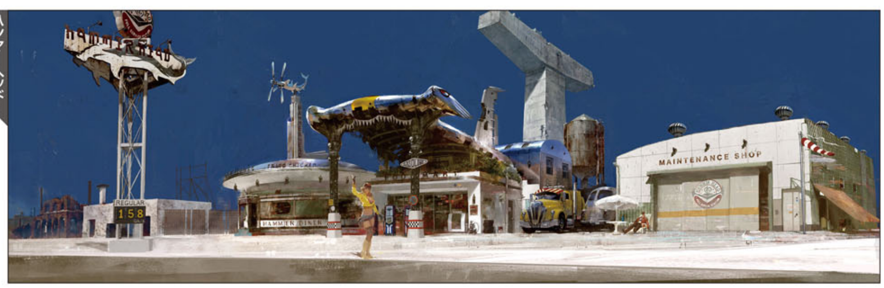


ご当地サボテンダーズ

ロケーション



王都インソムニア



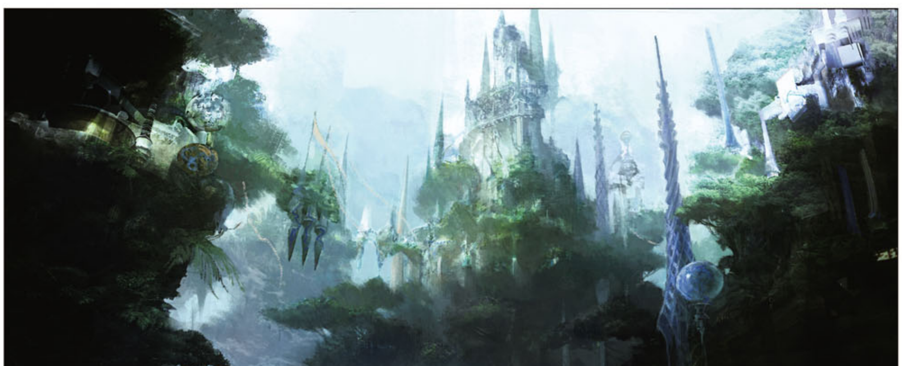
ハンマーヘッド



レスタルム

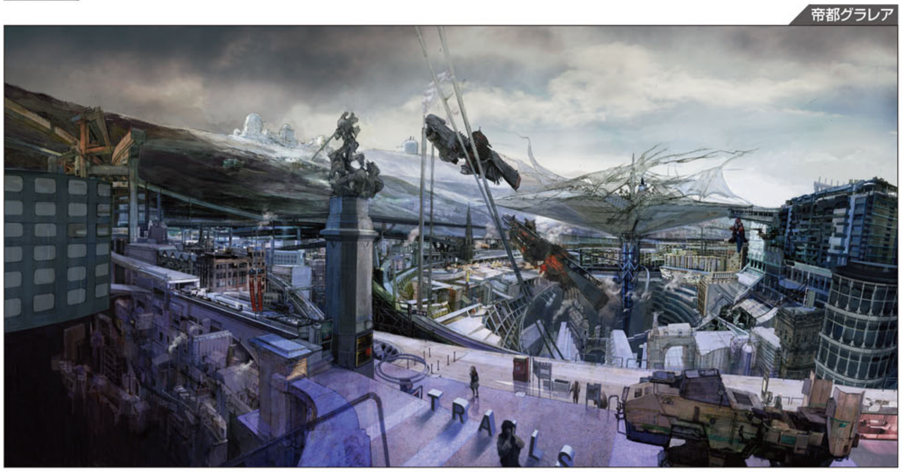


オルティシエ



テネブラエ

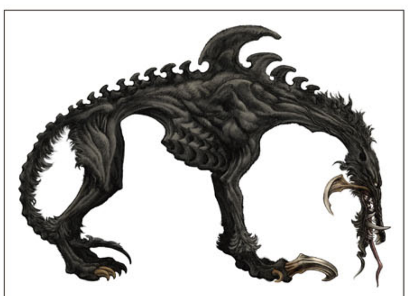
帝都グラレア



エネミー


アダマンタイマイ


カトブレパス


トウテツ


ベヒーモス

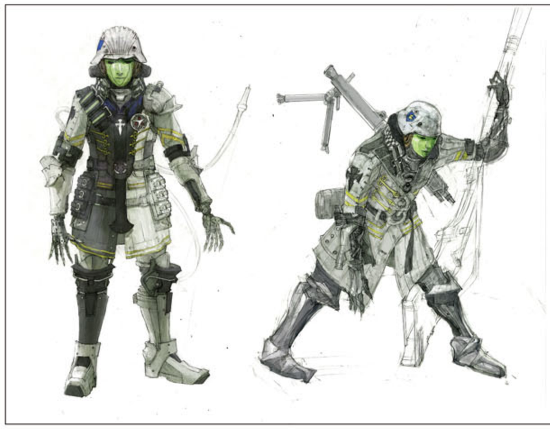

ガルラ


マインドフレア

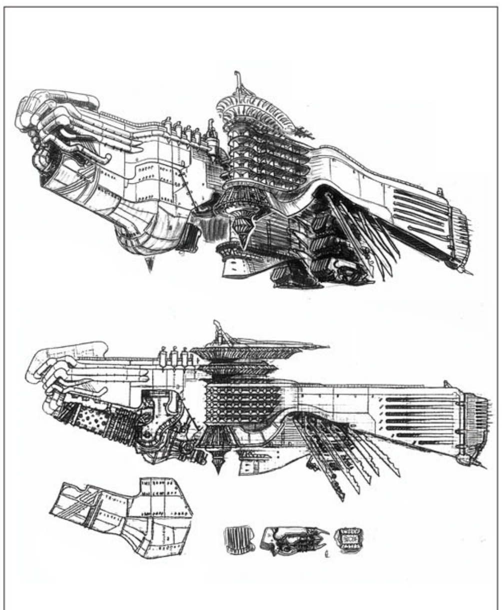

スローニン



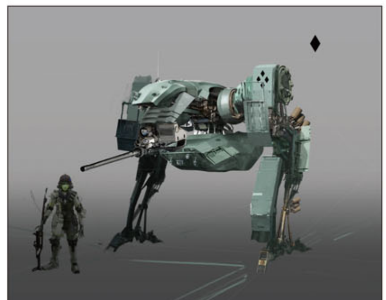
帝国兵



魔導兵

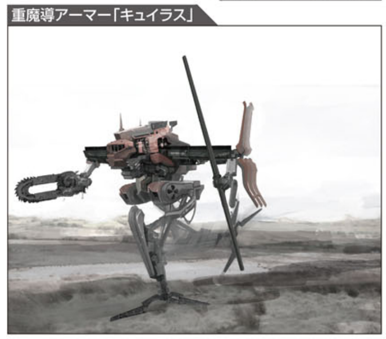


飛空艇

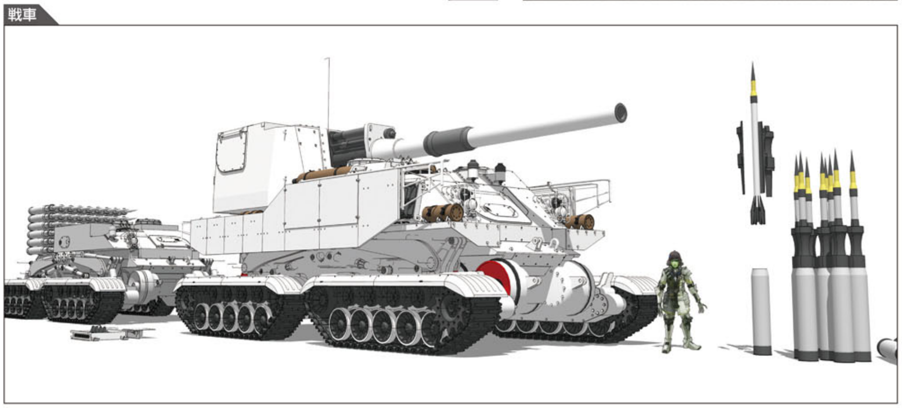


魔導アーマー「ミーレス」

重魔導アーマー「キュイラス」



戦車



『ファイナルファンタジーXV』
バトルチームインタビュー

『FINAL FANTASY XV』
BATTLE TEAM INTERVIEW



極めて高いアクション性をはじめとして、これまでの『FF』シリーズから大きな変化をとげた本作のバトルシステム。その生みの親である主要スタッフ3人に、今回のバトルの誕生秘話をうかがった。 **（聞き手：山下 章）**

操作キャラクターが
ノクティスひとりになった理由

──過去の『FF』シリーズのバトルは、パーティ全員を操作するコマンド選択式が主流でしたが、『FFXV』はそれとはちがう挑戦をしていますよね。操作キャラクターがひとりで、なおかつアクションに重きを置いたバトルは、当初からその方向性だったのでしょうか？

湯地　私は制作の途中段階から開発チームに加わったのですが、当時すでにオープンワールドのシームレスなゲームであることは決まっていたので、その仕組みに合わせるように、「アクション性があってひとりのキャラクターを動かすバトル」という形が必然的に生まれていった感じです。パーティバトルにしようとか、エンカウントバトルにしようとかいう話は、少なくとも私が開発チームに入ってからは一度も出ませんでした。ただ、仲間の操作に関しては検討していた時期もありましたね。しかし、ひとりだけを操作するのと仲間も操作可能にするのとでは、どちらがこのゲームにふさわしいかを考えていった結果、ノクティスひとりを操作するのが適切だろうということになりまして。

──それは、どういった理由からですか？

湯地　『FFXV』のバトルは、プレイヤーの行動に対して、仲間が人間的なツッコミを多くするように作られています。ピンチになったときに「大丈夫か？」とか、勝ったときに「よく頑張ったな」とか。そういう自然な掛け合いのバリエーションをできるだけ増やしたかったので、操作キャラクターをひとりにしぼりこんだほうが、作業量的にも都合が良かったですし、誰が誰に対して話しているかが明確なものを作りやすかったんです。

──たしかに、戦っている最中には、「どこ狙ってんだ」とか「調子いいじゃん」とか、仲間たちからの多彩なセリフが聞けますよね。

湯地　そのあたりを楽しんでいただければと。自分が直接担当していないから余計に強く感じるのかもしれませんが、この自然な掛け合いこそが、これまでのゲームのバトルと一番ちがう点ではないかと思っています。セリフの担当者は、気が遠くなりそうなくらいの掛け合いパターンを用意していましたね。

滝澤　仲間との掛け合いは、開発が進むにつれてどんどん濃くなっていった印象がありました。最終的に、仲間はあくまでも他人として存在させて、プレイヤーがノクティスだけを操作するようになったことで、仲間と一緒に戦っている感覚を強く打ち出せたように思います。

湯地　ゲーム全体で「仲間と旅する自分」というのがコンセプトになっていたので、それに合わせてバトル部分もデザインしていった結果が現在の形だと言えるかもしれませんね。



リードゲームデザイナー
湯地健一郎
本作での担当 バトルリーダー、キャラクターのアクションの設計や仕様の作成
代表作 FF零式、小さな王様と約束の国 FFクリスタルクロニクル、くまなげ



RPGシステム
中澤孝継
本作での担当 RPGシステム部分(成長バランスやアイテムの配置など)の設計や仕様の作成
代表作 FFⅦ、FFⅧ、FFⅩ、クライシス コア -FFⅦ-、FF零式



リードゲームデザイナー
滝澤雅史
本作での担当 仲間のコマンドやアビリティの企画、キャンプの仕様設定

自分だけが知っている本作の秘密

- 体験版の『エピソード ダスカ』で、キャラクターのHPが最初からかなり高かったのは、成長バランスをアクションゲームとして設定していたころの名残です。体験版のリリース後に、中澤がRPGの成長バランスを基準にして調整し直したら、プレイ感覚がガラッと変わって新鮮な印象を受けました。**【湯地】**
- 帝国軍の揚陸艇などに書かれている「SAF」の文字は、当初登場する予定だったサフェイロス将軍の部隊を表すマークでした。彼は登場しなくなりましたが、文字は「かつて存在した名高い将軍を讃えている」という設定で残しています。あと、アーデンの役職は、悪役だからという理由で宰相にしました。宰相って、そういうイメージがあります。**【中澤】**
- ゲストメンバーとして、タイタンとアンブラが参戦する案がありました。タイタンは試作もしたのですが、物語的に六神と戦う展開を押し出すことになり、ゲストにするのは取りやめになったんです。アンブラは、シナリオの詳細を知る前に「10年後の世界では、ノクティスとアンブラだけでしばらく旅をするのだろう」と勝手に想像して、攻撃案まで考えたものの、妄想で終わりました。**【滝澤】**



「オープンワールドでシームレスに戦う」と「シフトをフィーチャーする」が今回の目標でした

オープンワールドを採用しつつ バトルの自由度も高めたかった

――オープンワールドのRPGということで、これまでとは作りかたが変わった部分も多かったのではないですか？

中澤　オープンワールドは最初からほとんどの場所へ行けてしまうので、ショップの品目ひとつをとっても、いままでとは考えかたを大きく変える必要がありました。ストーリー主導のRPGだと、訪れる街の順番はだいたい決まっていますから、その流れに沿って強い武器が買えるようにすれば良かったんですけど、オープンワールドだと、はじめからほとんどの場所に行けてしまう。だから、ある場所で強い武器が売られていると、プレイヤーによっては「そんなに高いものは買えません」という人もいれば、「もう拾って持っている」という人も出てくる。そんなふうに進行状況がバラバラになることへ対応するために、なるべく多くのテストプレイヤーの声を聞いたりしながら調整をしていくのが、過去のタイトルとはちがう作りかたでしたね。

湯地　プレイヤーがどのようにゲームを進めるかが千差万別なので、バランスの基準をどこに置くかは試行錯誤しました。アクションがうまくてスイスイ進んでいける人と、まわり道をして十分にパーティを成長させながら進む人のどちらにも対応しなければいけませんから。完成版では、RPG的な成長部分をかなり強めにして、アクションが得意ではなくても楽しくゲームを進められるようにしてあります。

――オープンワールドを採用したことで、いままで以上にさまざまなプレイスタイルに対応する必要に迫られたわけですね。

湯地　それと同時に、バトルの自由度を突きつめたいという思いもあったので、自由度が高いがために起こってしまう数々の問題へのフォローが大変でした。たとえば、バトルエリアからはいつでも出られるようにしていますが、それを実現するには、エリアから出てふたたび入り直したときに、さっき倒した敵やHPを少し減らしていた敵をどう処理するかを考えて、システム的に対応する必要があります。ほかにも、場所によってはバトルエリアがふたつ重なって2種類の敵グループと同時に戦う状況になったり、バトル中に上空から帝国兵が現れて新たなバトルエリアが作られたり……。起こることがとにかく多くて、ひとつひとつのケースに対して作りこんでいくのは、なかなか大変でしたね。

――それだけの数の要素がからみ合っていると、予想外の事態が起こる場合もあるのでは？

湯地　たしかに、プレイヤーが自由に行動できすぎてしまうので、思ってもいない現象が発生することが、ほかのゲームよりも多かった気がします。たくさんの要素が入っているぶん、バグも出やすくて泣かされました。

アクションが苦手な人でも 快適に戦えるバトルを目指す

――『FF』ファンのなかにはアクションゲームが苦手なかたもいると思いますが、そのあたりはどのように意識していたのでしょうか。

湯地　おもに3つのことに配慮していました。まず1点目は、複雑な操作によって強力な攻撃をくり出す快感よりも、ボタンを押しっぱなしにするだけでカッコよくて強い攻撃ができる快感を重視すること。2点目は、バトルに盛りこむアクションが多くなっても、「攻撃」と「防御」と「シフト」という系統立てはシンプルにまとめて、操作をわかりやすくすること。さらに、それでも勝てない人に向けてイージーモードやウェイトモードを用意して、先へ進めずに投げ出してしまうプレイヤーを救済することが3点目で、これらを意識しながらバトルシステムを設計していきました。

中澤　イージーモードは、どの程度の強さの敵とのバトルまでカーバンクルを登場させるかを決めるのに悩みましたね。やりこみプレイ向けの強敵を、カーバンクルを

活用して倒されたら困りますから。最終的には、ほぼすべてのバトルでカーバンクルの出現を許可して、封印の扉のダンジョンと難しめの討伐依頼だけは、"チャレンジ要素の強いバトルコンテンツ"としてカーバンクルが出てこない仕様にしています。討伐依頼は、スモークアイの推奨レベルが15になっていたので、それを突破できない事態が起こらないように、推奨レベル15をカーバンクル出現の上限にしました。基本的に、イージーモードでもストーリーは変わらないですし、ペナルティとかもありませんから、好きな難易度を選んで遊んでほしいですね。僕も、ゲームオーバーになるのがイヤなので、よくイージーモードでプレイしています(笑)。

滝澤　僕は、最終ボスの直前に戦うことになるイフリートの思考パターンを作ったのですが、なかなか倒せずにツラい気持ちにさせるのではなく、苦戦したけど無事に倒せたという満足感を持って先へ進んでほしいと思っていました。そこで、イージーモードのときは、イフリートの連続攻撃の間隔が少し長くなったり、強力な攻撃を使わなかったりと、多少手加減をさせています。ふつうのゲームだと、エンディング間ぎわには強めのボスを配置するのが基本ですけど、イフリートに関しては、演出はハデにしつつもバトルでは苦戦しない、しかもイージーモードならさらに簡単になるような調整をして、エンディングへ一気に進んでいける形にしました。

――HPがゼロになってもピンチ状態になるだけで、しばらくは回復するチャンスがあるのも、バトルの難易度を下げていますね。

湯地　すぐにゲームオーバーになるのではなく、立て直してバトルをつづけられる猶予期間を作ることで、ギリギリまで戦ってみてそれでも無理なら撤退する、という遊びかたができるようにしたかったんです。僕はこれまで、おもにアクションゲームの制作に関わってきましたけど、自分自身はそれほどアクションゲームが得意なわけではないので、自分でもラクに戦える仕組みを考えながら開発を進めていました。結果的に、多彩なアクションができつつ操作も簡単という、『FFXV』ならではのバトルになったのではないかと思います。

7種類だった武器の系統が一気に20種類まで増加

――ノクティスが行なうアクションのバリエーションの豊富さにも驚かされました。武器の系統ひとつひとつに対して、状況や操作に応じた連続攻撃の派生がずいぶんと用意されていますよね。

湯地　作っているうちにだんだん増えていき、現在の量になりました。「この操作でこんなアクションができるといいな」という要望がいろいろな人から届いて、そのたびに追加していったら膨れ上がって……途中で止める人が誰もいなかった(笑)。

滝澤　体験版の『エピソード ダスカ』を制作していたころは、武器の系統は7種類くらいしか予定していなかったので、攻撃の派生が多くても作業量的には十分作れるし、リッチに見えていいかなと思っていたんです。それがいつの間にか、ファントムソード全部にちがうアクションをつけることになったりしまして……。

湯地　当初ファントムソードは、アイテムの「だいじなもの」のようなあつかいで、通常の武器ではなく召喚したときにだけ必殺技みたいに利用するものでした。それが途中で、「やっぱりふつうに使えないとダメだよね」という話になり、7種類だった武器の系統にファントムソードの13種類が一気に追加されたんです。しかも、「ファントムソードはシフトブレイクをそれぞれ特徴的にしたい」と田畑(ディレクター：田畑 端氏)が言い出して、そのネタ出しや実装作業も大変でした。

――田畑さん、ムチャ振りしますね(笑)。

湯地　言っていいのかわからないですけど……そうですね(笑)。でも、その提案があったおかげで、製品版は良いものに仕上がったと思います。ファントムソードの種類については、いろいろなアイデアが出ましたね。たとえば、敵を吸いこむ掃除機とか、ギターとかを武器にしたらどうだろう、なんて案もありました。

――ファントムソードにかぎらず、シフトブレイクはどの武器で使っても気持ちのいいアクションでした。

湯地　シフト自体は、私や田畑が開発に合流する前からゲームに組みこまれていました。その時点では、いろいろなアクションのうちのひとつでしかなかったんですが、田畑が「シフトは気持ちがいいはずなので、何を差し置いてもこれをアクションの中心に据えよう」と大きく掲げたんです。シフトブレイクもそこからスポットが当たった技で、イメージしていたのは、『FFヴェルサスXIII』(『FFXV』の前身)のPVでノクティスがワープしながら空中を飛びまわって敵を倒していくシーンですね。ゲーム中でもあの感覚を再現するのがコンセプトだったので、そこを目指してバトルシステムを組み上げていきました。「オープンワールドでシームレスに戦う」というのと、「シフトをフィーチャーする」というのが、今回のバトルで目標とした2本柱だったと言えます。

魔法と食事はバトルのバランスブレイカー？

――魔法のシステムもかなり特殊ですが、これが生まれるまでの経緯を聞かせてください。

湯地　開発途中の段階では、連続攻撃のシメとして使うものだったり、シューティングゲームのボム(広範囲に届く強力な必殺攻撃)のようなものだったり、現在のバトルアイテムのように時間の流れを止めてメニューから選んで使うものだったりと、さまざまな紆余曲折がありました。最終的には、たとえば炎の魔法だったら実際に火がついて燃え広がり、途中に木材でできた小屋があったらそれも燃える、といった具合に、環境へ影響を与えるものにすると決まり、そこから装備の枠にセットして使うシステムなどが固まっていった流れです。

中澤　魔法を装備して使うことになったため、MPが魔法と関係ないという珍しいシステムになりましたね(笑)。

――魔法を使って周囲の属性値が高まると、自分たちもダメージを受ける仕組みには驚きました。

湯地　「えっ、味方もダメージを受けちゃうんですか？」と何度か言われたんですけど、魔法が環境に影響を与えることをわかりやすく示すために、プレイヤーにとって多少マイナス面があるシステムでも思い切って入れてみたんです。

中澤　自分としては、『FFXV』のバトルにおける特徴的な要素は、魔法と食事だと思っていました。ですので、そのふたつは効果を強めに調整していて、装備品よりもバトルへの影響が大きくなっているんですよ。

——たしかに、食事には高価なものもありますけど、食べるとバトルがかなり有利になりますよね。

中澤　いままでの『FF』では、新しい拠点にたどり着いたときに、そこで売っている品をだいたい買えるようにバランスが調整されていましたが、今回は『貧乏王子の生活費稼ぎ』というメインクエスト名が象徴しているように、お金が不足しがちで、装備品をあまり買えません。そんな状況にもかかわらず、装備ではなく食事にお金を払ってくれた人には、つぎのダンジョンでの勝利が約束されるようにしたかったんです。そういうコンセプトで食事の効果を設定していたので、バトルのプランナーたちからは「なんで食事だけでこんなに強くなれるんですか！」と言われました(笑)。

湯地　当初は、開発内でも魔法と食事はバトルのバランスブレイカーという印象がありましたが、そこはあえて狙っていた部分です。

中澤　アクションゲームとRPGでは、ゲームバランスの考えかたが少しちがうんですよ。たとえば、属性などの弱点でダメージが増える倍率は、アクションゲームだと1.2倍でも大きすぎると言われますけど、RPG的な視点で考えると、最低でも2倍にはしないとプレイヤーが「有効だった」と感じにくい。魔法と食事は、どちらかと言えばアクションではなくRPG寄りのシステムなので、効果がしっかりと伝わるように、強めの設定にしました。

湯地　そのあたりの打ち合わせを、開発中にバトルチーム内で何度も行なった結果が、現在のゲームバランスに反映されているんです。

インパクトを重視した召喚獣と キャラクター性を考慮したコマンド

——召喚獣がいつ現れるかわからないというのも、これまでの『FF』とは大きくちがう点でした。

湯地　召喚獣についても、かなりの試行錯誤をしましたね。開発の途中段階では、呼び出した召喚獣がパーティメンバーのひとりとしてバトルに参加するアイデアや、メニューでコマンドを選ぶと異空間に移動して召喚獣が攻撃してくれるという案もありましたが、「せっかくオープンワールドのマップを用意したのだから、そこに召喚獣が現れて、周囲の環境に大きな影響を与えるのがいいだろう」との結論になりました。ただ、すべての召喚獣をどこにでも呼べるようにするのは、演出的にも技術的にも困難だったので、出現するのにふさわしい地形を1体ごとに選び、現れるかどうかもプレイヤー側ではなく召喚獣側にゆだねる形になったんです。召喚獣は、出てきたときのインパクトが何よりも重要ですから、それを第一に考えて作っていった仕組みですね。

——登場する召喚獣は、はじめから現在の数を予定していたのですか？

湯地　当初は、もっと多くの召喚獣を用意したいとの希望もありましたが、現れる地形を限定することになった時点で、数を増やすよりも1体ごとのクオリティを上げていくほうを重視する方針になったんです。田畑も、「数を増やして力を分散させるよりも、演出の強化に全力を尽くそう」との意向でした。

——召喚獣のような特殊な攻撃としては仲間のコマンドもありますが、こちらはひとりにつき何種類もあって、かなり多彩ですね。

滝澤　アイデア出しが大変でした(笑)。ノクティスのアクションは、ほとんどが敵と1対1で戦うものになっていたので、仲間については範囲技や回復技、全員での総攻撃技といった、ノクティスだけでは満たせない部分を担当させつつ、それぞれのキャラクター性を考慮した内容にしてあります。たとえば、頭脳派のイグニスは、強力な短剣を投げて大ダメージを与えるのではなく、『マーク』のように彼が立てた作戦をノクティスが実行する、みたいな方向性で考えていきました。

——ゲージがたまると自分ではなく仲間に技を使わせるシステムになったのは、何か理由があるのですか？

滝澤　プレイヤーがほかのキャラクターの技を入力するイメージではなく、仲間に頼んでやってもらった感覚を出したかったからです。その一環として、ノクティスが仲間にお願いするボイスや、実行する人が「俺にまかせろ」みたいにしゃべるボイスも入れて、仲間と協力して戦っている印象を強めるようにしました。

——コマンドの習得を行なうアビリティコールは、現在の形状になるまでに何度も修正があったそうですね。

中澤　当初はキャラクターごとに独立していましたが、あるタイミングで構造を大幅に変えました。キャラクター別だとバラエティ感は出せるものの、成長のさせかたを決めにくくなるという難点があったため、プレイスタイルに特化したカテゴリーわけを採用したんです。

昔の『FF』のセーブポイントから キャンプのシステムが生まれた？

——滝澤さんは、バトル以外にキャンプの部分も担当されていたのですか？

滝澤　初期のころだけですが、一応関わっていました。最初のアイデア出しで、「昔の『FF』のセーブポイントで使われていたテントを実際に再現したらどうなるんだろう？」と思って、テントのまわりに仲間を配置したキャンプ風の場面を勝手に作ってみたんです。それが発端となって、松浪(ワールドマップディレクター：松浪保之氏)がキャンプセットを作りはじめたりして、本気なのか悪ノリなのかわからないまま、キャンプがどんどん豪華になっていきました。いつの間にか数十種類の料理が用意されていたり、泊まっているときの演出パターンも無数に作られたり……。

──みんなでカップヌードルを食べているシーンには感動しました(笑)。

滝澤　あれは、アートの担当者がムチャクチャこだわって作っていましたね。僕もはじめて見たときには、うまそうだなと思いました(笑)。キャンプのこぼれ話としては、「雨の日は食事シーンをどうするんだ」と言い出した人がいて、雨のなかで食べるのはおかしいということで、さびしくテントだけを映すようにしたら、意外とハマって「これでいこう！」となったんです。そんなふうに、キャンプのシステムは多くの人が積極的に関わってくれて、どんどん大きくなっていった感じでした。

斬新な要素が満載された新しい『FF』を受け入れてほしい

──パッチやダウンロードコンテンツを本格的に導入して、発売後にゲームをグレードアップしていける点も、これまでとの大きなちがいではないですか？

湯地　もちろん、最初から完璧なものを発売できるのがベストなのですが、これだけの規模のゲームだと、現実問題としてどうしても手の届かない部分が出てしまいます。そういったところを、発売後でもより良くしていく機会があるのは、ありがたいことではありますね。

──実際に遊んだプレイヤーからの声を反映して、新しいダウンロードコンテンツを作ることもあり得ますか？

湯地　プレイヤーのみなさんからいただいた意見のフィードバックは、かならず行なわれるのではないでしょうか。体験版の『エピソード ダスカ』のときも、みなさんの声を受けてバトルのクオリティが上がった経緯がありますから、製品版でも同じ流れはあると考えています。ただ、当時はまさか体験版にパッチを当てることになるとは思いませんでしたが(笑)。

──今後のダウンロードコンテンツで自由に機能を追加できるとしたら、どんなことをしてみたいですか？

湯地　完全に自分だけの願望なので予定はまったくありませんが、ノクティスの武器を切りかえるシステムを拡張してみたいですね。現在は、装備中の武器を1個選んで攻撃していますけど、特定の組み合わせの武器を同時に装備したら、そのふたつを使って特別な技を出せる、なんて仕組みもおもしろそうかなと。

中澤　僕は、ニフルハイム帝国軍の兵士たちと思う存分バトルができるシチュエーションを作ってみたいです。本編中に帝国基地へ潜入するクエストはありますが、それ以外だとシガイ化する前の帝国軍とガチンコでぶつかり合う場面があまりなかったので、チャンスがあれば実現させたいですね。

滝澤　個人的には、完成版を自分でプレイしたときに、ゲストメンバーのコル、イリス、アラネアの3人をもっと活躍させたいと感じました。バトルにおける彼らのポテンシャルはこんなものではないと思っているので、さらに深く掘り下げてみたいです。

中澤　まあ、いずれも妄想ですから、実現するかどうかはわかりませんけどね(笑)。

──プレイヤーのみなさんには、『FFXV』をどのように楽しんでもらいたいですか？

滝澤　バトルにかぎらず、さまざまな部分で斬新すぎるくらいに斬新な要素が満載で、ゲーム全体からトゲトゲしい印象を受けるかもしれません。そんなとがった部分自体を楽しんでもらえると幸いです。新しい『FF』をぜひ受け入れてください。

中澤　いままでの『FF』とくらべて大きく変わった部分も多いですが、これまでのようなRPGとして楽しむことも、アクションゲームとして楽しむこともできる内容になったと思います。どんな方法でもかまいませんので、最後まで遊び尽くしてください。

湯地　たしかに、『FFXV』はいろいろな楽しみかたができる間口の広いゲームになりました。プレイヤーのかたひとりひとりが、自分の好きなプレイスタイルで遊んでほしいですね。

(2016年11月4日　スクウェア・エニックスにて収録)



INDEX FINAL FANTASY XV ULTIMANIA -BATTLE＋MAP SIDE-

ファイナルファンタジーXV アルティマニア -バトル＋マップSIDE-

※本書および『ファイナルファンタジーXV アルティマニア -シナリオSIDE-』で解説している事項について、掲載ページを五十音順にまとめている

か行

名称	バトル+マップ	シナリオ
ガソリンチケット	245	
硬い鱗	171,236	
かたい蹄	170,235	
片手剣	14,200,202	
カタラーナ	438	
カタラクタデイス		496
カットラス	208	
カップヌードル	170,232	535
カップヌードルワゴン		75
活力のグリダ	245	574
カトブレパス	486	
カトブレパスの牙	171,235	
カトブレパスの肉	169,228	
蟹の岩塩蒸し		543
蟹の甲羅	171,237	
カニ味噌入り小籠包		523
ガニメデス	434	
カバー	139	67
カバー回復率アップ	97	
ガビアノメダル		573
カピティスの標	656	
ガマ油	171,235	
構え	136	
神々のアンクレット	220	
雷系魔法	162	
雷耐性アップ	188	
雷の紋章	223	
神に祈る運転手		394
神のごとき髭	171,237	
カメラストラップ	224	549
カメリア		34
カラーエフェクト		551
からあげ鶏		546
空馬に怪我アリ	282	
空元気の負傷者		378
ガラスコーティング	240	416
ガラスの宝玉	170,234	
ガラテア	245	470
カラミティアス	210	
カリゴ		31
狩り場を荒らす双角獣	280	
ガルガンチュア	416	
ガルキマセラ	408	
カルタインの滝飛沫	270	
カルタインブルックトラウト		497
カルタナティカ	708	210
ガルラ	350	
ガルラの大牙	170,235	
ガルラの牙	170,234	
ガルラの毛皮	170,234	
ガルラの肉	169,228	
華麗な飾り羽根	171,236	
華麗なるレガリア		301
ガレージ		415
枯れ地にそそぐ針の雨	263	
川と海の甘辛カニカレー		528
川原に遺る思い		309
カンゴームトラウト		497
頑丈なはさみ	171,236	
元祖レスタルムのカニ玉丼		516
簡単缶詰サンド		517
感電	184	
神凪		52
神凪就任記念硬貨	245	204,581
神凪就任記念硬貨集め		572
神凪の逆鉾	40,216	
神凪のピアス	221	
鬼王の枉駕	37,216	
鬼王の墓所	673	
ギガースバングル	218	
キカトリーク塹壕跡	302,567	116
キカトリークに眠る脅威	298	400
気が弱った負傷者		384
ギガントード	354	
ギガントードの肉	169,229	
危険な毒針	171,236	
ギサールチップス		543
ギサールの野菜		79
ギザギザした毒針	170,235	
騎士のアンクレット	220	
傷だらけのドッグタグ	247	
期待を背負って		124
北ダスカ封鎖線	569	120
北ダスカ封鎖線前	564	

名称	バトル+マップ	シナリオ
気付け薬	169,227	
木の化石	170,233	
キノコ串の3種盛り合わせ		526
牙と角の大物ミートパイ		525
木彫りのサボテンダー	249	
キミア		27
奇妙なドライブ		140
ギャザリング	77	
キャバリエステッカー	240	446
キャンプ	117	506
キャンプのAPアップ	98	87
キャンプのAPアップ+	98	87
キュウキ	354	
キュウキの針毛	170,235	
旧帝国兵	464	
旧テネブラエ領		52
給油機		413
協会本部防衛戦線	287	
強化型ガラスコーティング	240	416
強化型ヘッドライト	240	416
強化魔導旗兵	450	
強化魔導兵	450	
強靭な鞭髭	171,236	
強敵よ 安らかに	285	
狂乱のグリダ	245	574
恐竜の大顎	171,235	
恐竜の大爪	171,235	
強力回復剤	169,226	
巨岩に遺る思い		308
巨神の証	246	
巨神の啓示		144
巨神の水鏡	598	479
巨大海老の髭	171,236	
巨大な毛角	170,235	
巨大な針	171,236	
巨大な蹄	171,236	
巨大な巻角	171,235	
巨鳥の羽	170,233	
拠点		71
清めの塩	221	
キラートマト	170,229	
キラービー	356	
キラーワスプ	372	
キラキラ		73
キリウムの標	581	
ギル	193	86
ギルの鱗	171,237	
綺麗すぎる賞金首	258	
綺麗な空き瓶	170,234	
綺麗な飾り羽根	171,236	
緊急食材調達		305
キングキャットフィッシュ		492
キングベヒーモス	380	
金鉱石	239	
銀鉱石	239	
謹製ランガウィータ		535
金属のかけら	170,233	
金の欠片	238	
銀の欠片	238	
金の砂時計	222	
金の粒	238	
銀の粒	238	
金の針	169,227	
筋力強化剤	169,227	
クアール	352	
クアールデイス		496
クアールの鞭髭	170,235	
クイーンガルラ	352	
クイーンガルラの肉	169,229	
クイーンビー	494	
クイックシルバー	210	
空中回避	96	
空中攻撃でMP回復	96	
空力ワックス	240	416
食え食えチョコボ		317
クエクエ豆	170,230	
クエクエ豆のボールコロッケ		523
クエスト		82
草地に遺る思い		307
腐った骨針	171,237	
くじけそうな負傷者		382
クジャタ	358	
クジャタの骨髄	170,232	
くず鉄の塊	170,233	

名称	バトル+マップ	シナリオ
具だくさんキノコシチュー		521
クティスの標	543	
悔しげな負傷者		383
クライクロウの標	542	
クライム		564
グラウカ		35
クラウンアラクラン	350	
クラウンズガード	239	437
クラストゥルム水道	320,560	350
クラストゥルム貯水池		475
クラストゥルムに眠る脅威	298	402
クラッグ・バラマンディ		499
グラディオラス	64	10
グラディオラスステッカー	240	445,571
グラムホス	408	
グラレア(工場)		242
グラレア(線路)		235
グランガッチ	378	
クランクベイト系		467
グランドホーン	482	
クリアデータ		576
クリア認定証		576
クリーエの野菜	241	79
クリーミービスク		525
グリーンガルラ	484	
グリーンスープカレー		526
グリーンストーン鉱石	238	
グリーンストーンの欠片	238	
グリーンストーンの結晶	239	
グリーンスムージー		543
クリスタル		41
グリダ	245	574
クリティカル版	147	
クリティカルヒット	151	566
クリティカル率アップ	182,189	
クリティカルリンク	97	
グリフォン	356	
グリフォンの羽毛	171,235	
グリフォンの肉	169,228	
グリフォンの羽爪	171,235	
グリミーキャットフィッシュ		491
クリムゾントレバリー		502
グリラーギル		489
グルーバーの皮	171,237	
グルーバーの背鰭	171,237	
グルーバーの骨	171,237	
グループ		573
苦しそうな負傷者		379
狂った古木を伐採しろ	287	
車		410
車でAP	98	87
車でEXP	98	
車用品	238	
グレイシャー洞窟	304,636	130
グレイシャーに眠る脅威	298	401
クレイモア	204	
クレイラス		35
クレイン・カーニバル		574
クレイン小麦	170,232	
クレインシェル	170,231	
クレイン地鶏のチキンライス		519
クレイン地方	620	48
クレイン地方の帝国基地		329
クレインブラウントラウト		496
グレートバングル	218	
グレネード	418	
グローツラング	492	
クロームレインボートラウト		497
グローランス	206	
グローリーバレルフィッシュ		502
黒頭巾	224	
クロスリンクモード	157	
黒のチョーカー	219	
勲章	253	85
経験値	117	
啓示		54
系統[アビリティ]	121	
系統[魔法]	162	
ケイブデイス		495
ゲイボルグ	206	
ゲームオーバー	107	62
化生のプリンセス	276	
ケスティーノ鉱山		214
ゲストメンバー	115	

[さ]行

［な］行

［は］行

［ま］行

［や］行

Map of Lucis ―ルシス全域マップ―





凡例
……拠点
……パーキング
……標
……ダンジョン
……王の墓所
……釣り場
……帝国基地
……チョコボレース場
……発電所
……封印の扉のダンジョンがある場所
……道路
……ダート道路
……トンネル
修羅王の墓所
キカトリーク塹壕跡 封
賢王の墓所
荒野の宿営地
レペリエタの標
コルニクス鉱油アルスト支店
北ダスカ封鎖線
北ダスカ封鎖線前
フムース基地
インテスティナの標
レスタルム封鎖線前
アルスト湿地帯
フェムールの標
リンガの標
ブルモの標
ニグリス湖・鉄塔前
ディギティの標
パレブラムの標
クティスの標
リディーレ草原
三つ子谷
ストマキーの標
ニグリス湖
ネブラ森林
オシスの標
薄霧の森
キリウムの標
ハンマーヘッド
資材置き場跡
フォッシオ洞窟 封
メリオースの標
王都検問所跡
カーテスの大皿前
孤峰を望む小屋
クラストゥルム貯水池
カーテスの大皿
インソムニアが見える丘
チョコボポスト・ウイズ
チョコボレース場
クライクロウの標
パルマの標
ブラッキウムの標
夜叉王の墓所
ホーティ牧場跡地
農夫のため池
クラストゥルム水道 封
トゥルンクスの標
ウメルの標
レストストップ・カーテス
マラキアの古池
飛王の墓所
レストストップ・ランガウィータ
ケディアの丘
バルーバ採掘場跡 封
フロンスの標
忘れじの水面
バルーバ採掘場前
遺構の森
コースタルマークタワー 封
巨神の水鏡
オースの標
覇王の墓所
ヴェナの標
ドロール湧水
ドロール洞窟 封
ドロール地底湖
ラケルテの標
ガーディナ渡船場
ヴァンナス海岸
ガーディナ磯場


FINAL FANTASY XV
ファイナルファンタジーXV
© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN : TETSUYA NOMURA



STAFF

» 企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス

» 編集・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ
山下　章（Director／インタビュー聞き手）
山中直樹（Sub-Director／バトルキャラクター／バトルシークレット30）
木村昌弘（Sub-Director／バトルシステム／バトルシークレット30）
志賀　修（アイテム）
豊田知行（討伐依頼／設定原画ギャラリー／折りこみポスター）
末崎進一（封印の扉／エネミー／トロフィー&実績コンプリートガイド）
小石朋仁（エネミー）
中谷　薫（マップ）
白崎正悟（マップ）
板場利光（マップ）
大出啓太（マップ／開発スタッフQ&A）
大出綾太（インタビュー構成）
澤田真之（Editorial Support）

» 本文デザイン・DTP
有限会社キューファクトリー

» 装丁
島田忠司／門倉徳映

» マップ制作
Piggyback Interactive Limited.
(Creation of the maps in this publication: Piggyback Interactive Limited)

» インタビュー撮影
有限会社ハンドメイド
柴泉　寛

» 協力
株式会社キュービスト
竹入昭男／下小薗一郎

ポールトゥウィン株式会社
池田将太／天野凌太郎

» 監修
株式会社スクウェア・エニックス
ファイナルファンタジーXV 開発チーム

デジタル版　Ver.1.00
2019年3月1日　Ver.1.00発行

発行所　株式会社スクウェア・エニックス

<ページ抜け・誤植・内容についてのお問い合わせ>
スクウェア・エニックス　サポートセンター
http://sqex.to/jp_manga_support

<ビュワーの不具合・再ダウンロードできない等、
販売に関するお問い合わせ>
本作品を購入された電子書籍書店のサポートセンターにお問い合わせください。

※本書の内容は、2016年11月29日に実施されたクラウンアップデート適用後のものに準拠しています。『ファイナルファンタジーXV』は、ソフト発売後もデータや内容に変更があるため、本書の内容と差異が生じる可能性がありますことをあらかじめご了承ください。